
PlayStation®2
Revista Oficial - España
Nº 15 • ABRIL 2002 • 6,00 €
¡¡¡EXCLUSIVA!!!
Viaja a Londres y representa
a España en el
Campeonato Virtual
Mundial FIFA 2002 de EA Sports
EA SPORTS
MUNDIAL
FIFA 2002
NOVEDADES
Star Wars
- Racer Revenge
- Jedi Starfighter
Herdy Gerdy
State of Emergency
[GUÍAS COMPLETAS]
ICO
HEADHUNTER
V-Rally 3
Descubre todas las
novedades y características
del simulador de rallys
de Infogrames.
GRAN TURISMO
Concept
¡La nueva
edición de GT
aparecerá
en España!
GRAN TURISMO
THE REAL DRIVING SIMULATOR
2001 TOKYO
LANCER
EVOLUTION VII
LA ÚNICA REVISTA OFICIAL DE PLAYSTATION® 2
INCLUYE UN DVD-ROM EXCLUSIVO CON DEMOS DE PLAYSTATION®2
00015
8 420565 092005
UPO ZETA



CREAMOS AUTOMÓVILES

RENAULT Clio EXTREME



Experimenta sensaciones extremas:

- Radio Mono CD 4x20w.
- ABS y 4 airbags.
- Sistema de Asistencia a la Frenada de Emergencia.
- Llantas de aluminio y alerón trasero.
- Interior deportivo.

Eres capaz de sentir más.

PARA MÁS INFORMACIÓN, LLAME AL 902 333 500.

www.renault.es

Súbete a esta tabla.

RENAULT recomienda elf

PlayStation®2
Revista Oficial - España



Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejero Delegado: **José Sanclemente**
Consejeros: **F. Javier López**, **John Gibbons**
Director General: **Juan Fernández-Aguilar**
Comité Editorial: **Josep María Casanovas, Antonio Franco, José Oneto** y **Damián García Puig**
Director de Coordinación Editorial y de Comunicación: **José Luis Gómez**
Director General de la Unidad de Servicios: **José Luis García**

REDACCIÓN
Director Editorial: **Luis Jorge García**
Director: **Marcos García Reinoso**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Director de Arte: **Alfonso E. Vinuesa Vidal**
Redacción: **Bruno Sol Nieto** y **Roberto Serrano Martín**
Maquetación: **Belén Díez-España**
Colaboradores: **Lázaro Fernández, Javier Iturrioz, F. J. Bautista, Daniel Rodríguez, Jasón García, Ana Márquez** (edición) **Isabel Garrido** (DVD), **Rafa Notario** (música), **Manuel Arenas** (tecnología) y **Jorge Martínez** (imagen)
Sistemas Informáticos: **Paloma Rollán**

Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: **ps2@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA
Director General: **Carlos Ramos**
Director de Mensuales y Proyectos: **Damián García Puig**
Director Gerente de Revistas: **Juan Pescador**
Gerente de Marketing: **Marisa Casas**
Gerente de Publicidad: **Julián Poveda**
Gerente de Expansión: **Nuria Álvarez**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Ángel Aranda**
Dirección de RR HH: **Joan Buj**
Suscripciones, números atrasados y atención al lector: **91 586 33 00 de 9-14 H.**

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Zona Centro: **Julián Poveda**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo). C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 2, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
rte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17

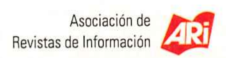
DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
emania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 9 57 51. **Benelux**: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 Fax: 32 2 644 03 95. **Suecia**: Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. **Francia**: MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Pa- el.: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23. **Italia**: F. Studio di Elisabetta Missoni, Eli- betta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña**: International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 66 28. **Portugal**: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, 351 21 388 32 83. **Suiza**: Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 51 275 46 10. **USA**: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 7, Fax: 1212 599 82 98. **Grecia**: Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón**: Nikkei International CRC, Hisayos- latsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679. **Singapore**: Publicitas Major dia (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. **Taiwan**: licitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. **Korea**: egi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. **México**: Gru- po Prisma, David Nieto Barssé, **México**, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36.

Fotomecánica: Gamacolor. C/Julián Camarillo 7, 28037 Madrid
presión: Printer I.G.S.A. Cuatro Caminos, Apdo. 8. Sant Vivenç del Horts (Barcelona). Depósito Legal: B-37874-1996
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 34

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 6,16 Euros.
Depósito Legal: M.50833-2000
Printed in Spain

PlayStation 2 Revista Oficial es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**

Asociación de Revistas de Información



SELECT



<< Marcos García >>

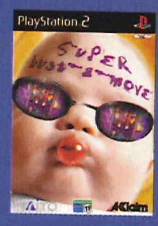
En el mundo del videojuego la calma nunca llega tras la tempestad. Sin apenas recuperación tras el fenómeno *Metal Gear Solid 2* y ese mágico 8 de marzo, ya tenemos una nueva fecha para marcar en el calendario: 29 de mayo. Ese día verá la luz un nuevo mito en **PS2**, el esperado *Final Fantasy X*. Pero no adelantemos acontecimientos y preparémonos para disfrutar de una nueva entrega de la saga FIFA, hecha a medida del **Mundial de Fútbol** que se nos avecina. Y si te gustan los coches, la tercera entrega de **V-Rally**, primera en **PS2**, nos presenta sus credenciales para convertirse de nuevo en uno de los simuladores de conducción de referencia. También queremos sorprenderos este mes con dos guías completas de las dos aventuras más sobresalientes e impactantes del momento y, como siempre, con los mejores trucos para los mejores títulos de **PS2**. Por último, agradeceros vuestra colaboración en la elección de los Mejores del Año 2001, cuyos resultados publicamos en las primeras páginas. Como veis, en **PS2RO** la calma no es que venga... es que no existe.

Breves

Nuevas rebajas llegan a Acclaim.



A partir del 1 de marzo se podrán encontrar tres juegos de esta compañía a un precio bastante inferior a lo normal. El *puzzle Super Bust A Move* por 19.95 Euros, *Crazy Taxi* por 29.95 y *RC Revenge* también por 29.95 Euros constituyen esta nueva oferta de **Acclaim**.



Shooters de Proein a mitad de precio.

Los títulos *Red Faction* y *Time Splitters*, ambos juegos de disparo en primera persona, entrarán en el grupo de juegos línea ***Platinum*** y, por lo tanto, verán rebajado su precio hasta los 32.95 y 29.95 Euros respectivamente.





ACTIVISION

Spiderman: The Movie

Activision continuará su saga iniciada en **PSone** sobre las aventuras del hombre arácnido con un juego para **PS2** basado en la película de inminente estreno.

El próximo mes de mayo, coincidiendo con el estreno de la película, verá la luz el videojuego basado en este súper héroe más ambicioso hasta la fecha. El equipo de programación **Treyarch**, creadores de las dos entregas para **PSone**, han creado un nuevo sistema de juego en el que se enfatiza la acción sobre otros elementos del filme, y se han trasladado con gran fidelidad las espectaculares secuencias aéreas que veremos en el cine.

Como no podía ser de otra manera, Spidey contará con todas las habilidades que le caracterizan.

Aparecerán viejos conocidos de los *fans* del cómic, como los villanos el Duendecillo Verde y el Buitre. El apartado gráfico promete ser espectacular, con unos escenarios inmensos moviéndose en todo momento a 60 *frames* por segundo.



ELECTRONIC ARTS

El Señor De Los Anillos

La veterana compañía americana prepara el lanzamiento del título basado en la saga de películas sobre el universo fantástico de **Tolkien**.





La fidelidad de los gráficos que presentará el juego con respecto a lo visto en la película es impresionante. Observad la tumba de Balin en las minas de Moria.

Bajo el sello de **EA Games**, y en virtud del acuerdo obtenido con la productora **New Line Cinema**, **Electronic Arts** pondrá a la venta antes de final de año un juego basado en la primera y en la segunda entrega cinematográfica. El estilo será una mezcla de aventura y accion, y a lo largo de nuestro viaje por la Tierra Media podremos encarnar a los componentes de la comunidad **Aragorn**, el enano **Gimli** y el elfo **Légolas**.

¡UN SOLO GUERRERO VALE POR MIL!

DYNASTY WARRIORS 3



¡Acción en el campo de batalla con más de 20 intensas fases y 40 guerreros con los que se puede jugar!



¡Primero en su género! Nuevos modos de enfrentamiento y cooperativo para 2 jugadores.



¡Controla a tus guardaespaldas con órdenes de formación y escuadrilla!



www.thq.co.uk



www.koeigames.com





DISTRIBUIDO POR:



www.proein.com
Av. De Burgos, 16 D. 3º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70

Resultados Concursos

RESULTADOS
ACE COMBAT: TRUENO DE ACERO

EL AFORTUNADO GANADOR DE 1 EYE TREK Y 1 ACE COMBAT: TDA HA SIDO:
- ALBERTO GARCÍA BELINCHES (MADRID)

LOS GANADORES DE 1 ACE COMBAT: TDA HAN SIDO:
- DAVID ÁLVAREZ MENÉNDEZ (MADRID)
- ISRAEL VÉLEZ GÓMEZ (BADAJOZ)
- ISAAC FERNÁNDEZ SÁENZ DE NAVARRETE (ÁLAVA)
- ANA Mª NEVADO FERNÁNDEZ (VIZCAYA)
- ALFONSO RUS REYES (TARRAGONA)
- DANIEL PIZARRO MORA (CIUDAD REAL)
- JUDITH BASETS GRAELLS (BARCELONA)
- DANIEL MARTÍNEZ GALLARDO (MADRID)
- JOSÉ FCO. MORALES GARCÍA (CANTABRIA)
- ÓSCAR URCELAY FERNÁNDEZ (CANTABRIA)
- TOMÁS SÁNCHEZ-CAMACHO CARBONELL (VALENCIA)

RESULTADOS MAX PAYNE

- FCO. JOSÉ VÁZQUEZ CÁRDENAS (MÁLAGA)
- ANTONIO ARAGÓN BENITO (BARCELONA)
- RAFAEL SÁNCHEZ ROJO (VIZCAYA)
- ANTONIO RUIZ SÁNCHEZ (MÁLAGA)
- ÓSCAR COLMENAR CANTOS (ALBACETE)
- ENRIQUE ORTS VERDÚ (ALICANTE)
- DAVID PISABARRO VICENTE (GUIPÚZCOA)
- ROBERTO CASADO RODRÍGUEZ (MADRID)
- RAMÓN GÓMEZ CASTRO (PONTEVEDRA)
- JULIO MOSKOWICH BURGO (A CORUÑA)
- LORENZ RUBIO VILLAR (BARCELONA)
- ENRIQUE BOZA PARRILLA (CÓRDOBA)
- FCO. JAVIER PÉREZ GARCÍA (SEVILLA)
- RITA RUIZ RUIZ (JAÉN)
- DAVID COMESAÑA RODRÍGUEZ (PONTEVEDRA)
- LUIS ALFONSO TRUJILLO CAYADO (SEVILLA)
- RAFAEL REQUENA VÁZQUEZ (BARCELONA)
- MIGUEL ÁNGEL GASCÓN MOIX (VALENCIA)
- DESIDERIO BAJO PRADA (LEÓN)
- JAVIER HERNÁNDEZ ALMENARA (MADRID)
- JUAN MANUEL VALLE GARCÍA (CÁDIZ)
- ANTONIO MARCOS RODRÍGUEZ LOSADA (LUGO)
- GABRIEL CASTAÑO PÉREZ (BARCELONA)
- ANTONIO RAMÍREZ ROMERO (MADRID)
- JUAN RIVERA NADAL (BARCELONA)

EIDOS INTERACTIVE

Hitman 2

Una mezcla de acción, aventura y juego de rol procedente del **PC** llega a **Playstation 2**.

Este próximo verano **Eidos Interactive** y los desarrolladores de **Ion Storm** pondrán a la venta la secuela de uno de los juegos con más éxito en la historia reciente de los compatibles **PC**. ***Hitman 2*** nos pone en la piel de un asesino a sueldo retirado que tiene que volver a la acción para salvar su vida y su honra, comprometidas ambas por una traición. Acción inteligente para **PS2**.




Algo más que las armas y la fuerza habrá que utilizar en este título para conseguir llevar la aventura a buen puerto.

KONAMI

Hideo Kojima

El creador de *Metal Gear Solid* presentó en **Londres** su obra maestra a la prensa europea.



Acompañado por el compositor de la banda sonora del juego, **Harry Gregson Williams**, el gran **Hideo Kojima** presentó a la prensa europea *Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty*. Para ello, **Konami** congregó a los medios más importantes del sector en la capital inglesa, donde pudimos compartir unas horas con el creador de la saga más influyente de los últimos tiempos. **Kojima** respondió las preguntas de todos los periodistas y nos reveló datos interesantes de su peripecia vital. Como podéis ver en la foto, **Hideo** posa con el pasado número de **PS2RO**.

Kojima confesó que los primeros juegos que le apasionaron de joven fueron Super Mario Bros y Xevious, ambos de Famicom (NES).

EIDOS INTERACTIVE

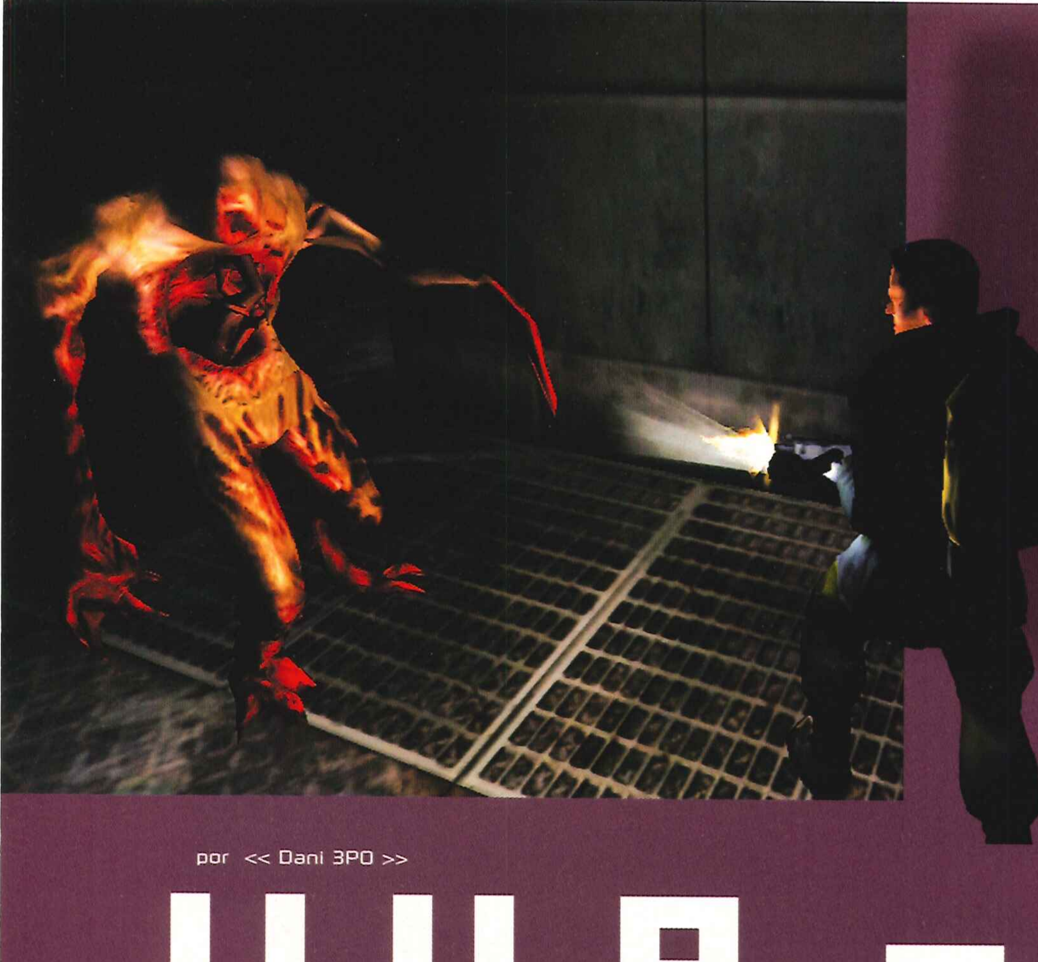
Tomb Raider: TNG

Primeros datos sobre la primera aventura de **Lara Croft** en **PS2**.



La nueva Lara está modelada con un detalle sorprendente.

Esta vez las aventuras de la arqueóloga más famosa darán comienzo en **París** y luego se trasladarán a otras localizaciones de **Europa** del Este. Además, **Lara** compartirá protagonismo con un nuevo personaje, **Curtis Trent**. Gráficamente, por lo visto en las escasas imágenes, parece espectacular. Pronto tendremos nuevos datos que ofreceros.



Vivendi Universal Publishing comienza a sonar entre las grandes compañías que publican videojuegos para todos los sistemas. Es parte del segundo holding de comunicación más importante del globo. Apuntan alto y aquí están algunas de sus apuestas.

por << Dani 3PO >>

V.U.P. a por

The Thing

Basado en el clásico del terror de 1982, obra de **John Carpenter** y desarrollado por la compañía londinense **Computer Artworks**. Este *Survival Horror* con grandes dosis de acción verá la luz en el tercer cuarto de este año. Tras las enigmáticas muertes de un grupo de científicos americanos, que se encontraban investigando en una zona inexplorada y desértica de la Antártida, una división especial del ejército es enviada a la base para investigar el extraño suceso. Dentro de este ambiente desasosegador, los soldados se topan con un ser alienígena que toma la forma de la gente a la que asesina. Un argumento atractivo que se desarrolla un poco antes de los acontecimientos que relata el filme.

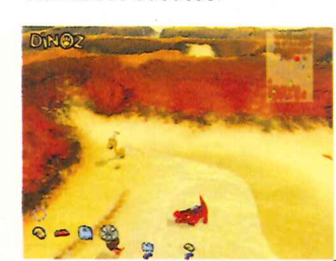




El terror no tiene forma. O más bien, en este caso, tiene más formas de las recomendables.

En lugar del balón, el objeto que tendremos que llevar hasta la zona del rival será un huevo de dinosaurio.

Este próximo verano tendrá lugar el lanzamiento de uno de los títulos más desenfadados y originales de todo el catálogo de **Vivendi**. La desarrolladora francesa **Oïko Entertainment** ha creado un nuevo deporte, el *DinozBall*, que es practicado por estos simpáticos seres llamados *Dinoz*. Una especie de fútbol, pero mucho más simple y sencillo. Además de disputar los partidos, y como si de una mascota se tratase, tendrás que criar a tu especie de *Dinoz* preferida en el *Dinoz Park* para hacer mejorar sus cualidades atléticas.



Jurassic Park: Survival



Uno de los juegos que más tiempo lleva en desarrollo y también uno de los que más expectativas lleva consigo. Basada en la tercera entrega de la saga cinematográfica, promete grandes dosis de acción y tensión mientras escapamos de las especies de dinosaurio que pueblan la isla.



Spyro

Tras la aparición de su compañero *Crash Bandicoot*, también de la mano de **Vivendi**, nos llega la cuarta entrega del dragón más famoso del panorama lúdico. Con el subtítulo de ***Enter The Dragonfly***, la nueva aventura de **Spyro** estará en el mercado antes de final de año. Un esquema muy similar a las anteriores entregas, pero con un aspecto gráfico totalmente original y un nuevo repertorio de poderes para el dragón.



Malice

También antes de que finalice el año nos llegará esta mezcla de plataformas y aventura de **Sierra**, uno de los baluartes de **Vivendi**. Protagonizado por una chica armada con un martillo gigantesco, presentará un desarrollo bastante original e innovador.





todas

Wanadoo, para t

por << Dani 3PO >>

Recientemente tuvo lugar en la capital del Sena la presentación de la línea de productos de la compañía francesa Wanadoo, filial de France Telecom. Una empresa relativamente novata pero que promete.

En el cuartel general de esta compañía, ubicado en el centro histórico de **París**, presenciamos lo que algunos de los desarrolladores que trabajan bajo su tutela e incluso ellos mismos tienen preparado. Muchos y variados lanzamientos para **PS2** con los que pretenden colocarse como crear algo distinto para ofrecer al público. Así pues, su catálogo abarca una gran variedad de géneros, desde las plataformas más clásicas al *Survival Horror*. Otra de sus estrategias es presentar alternativas a los grandes juegos del momento, planteando una base similar y modificándolo a su gusto. El estilo y diseño

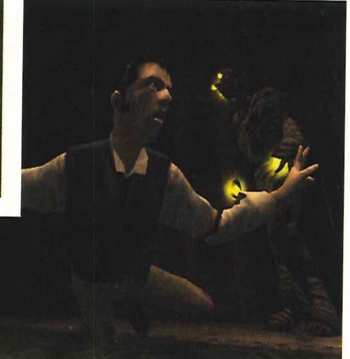
‹Multitud de pequeños equipos franceses trabajan para Wanadoo›

una de las compañías europeas de vanguardia en esto de crear videojuegos. Como ellos mismos admitieron, la única forma de competir en igualdad de oportunidades con los gigantes americanos y japoneses, es francés está de moda y, sin duda, **Wanadoo** es el mejor exponente de ellos. Si las expectativas se cumplen, podremos añadir a esta desarrolladora entre las grandes del mercado del videojuego. ▮

Curse

Siguiendo la estela de títulos como *Resident Evil*, **Asylum** está desarrollando una aventura de acción que tiene como protagonista a una terrible maldición egipcia, la cual puede encarnarse en cualquier ser o elemento del escenario. Se lanzará en noviembre.





La maldición del Ojo de Isis te perseguirá desde Londres hasta Egipto.

Roland Garros 2002



La licencia oficial del Grand Slam francés de Roland Garros es uno de los atractivos de este título.

Carapace, desarrolladora francesa que ha llevado esta saga de simuladores tenísticos desde sus orígenes, prepara esta última entrega. El título ha sido totalmente renovado con respecto a su predecesor y ahora incluye licencias oficiales de jugadores reales, como **Gustavo Kuerten** o el español **Tony Robledo**. El estilo de juego será muy similar al clásico *Virtua Tennis*. Aparecerá en mayo.



odos los gustos

Halloween

Basado en la famosa fiesta anglosajona, este juego nos pone en la piel de dos personajes diferentes. Una pequeña aprendiz de bruja, con sombrero y todo, y un diablillo rojo armado con un tridente. Cada uno de ellos posee sus propias habilidades que deberás combinar para escapar de un mundo de pesadilla. El estilo recuerda a juegos como *Crash Bandicoot*, ya que se trata de un plataformas bastante lineal, enfocado sin duda hacia un público infantil. Octubre de este año es su fecha de salida y la compañía **Kalisto Entertainment** (conocida por títulos como *El Quinto Elemento*) se encargará de su desarrollo.

El desarrollo de las fases no presenta complicaciones. Siempre sabremos el camino a seguir.



Inquisition





La infiltración será una de las claves del juego. Tendrás que vigilar la visión de los enemigos.

Ambientada en la Inquisición francesa, hace 650 años, ***Inquisition*** nos pone en la piel de un joven perteneciente a la mítica Corte de Los Milagros, lugar donde se reunían todos los ladrones de **París**. Tendrás que hacer frente a inteligentes enemigos e incluso a la amenaza de la Peste Negra. Sus creadores, un grupo de programación interno de **Wanadoo**, lo han definido como «un Metal Gear Solid medieval». También guarda similitudes con *Commandos* en cuanto al comportamiento de los enemigos. El juego estará en la calle en noviembre y constituye una de las mayores apuestas de la compañía.

Iron Storm

Este *shooter* en primera persona, que se desarrolla en una hipotética Primera Guerra Mundial en 1964, es sin duda el título estrella de **Wanadoo**. Su lanzamiento está previsto para septiembre y promete revolucionar el género gracias a su perfección gráfica y a su renovado concepto de jugabilidad en primera o tercera persona. **4X Studio**, afincados en **París**, es la compañía encargada de su desarollo.

La ambientación estará muy conseguida gracias al sonido envolvente que nos acompaña.

Los mejore



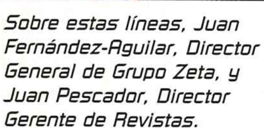
El pasado 5 de marzo, en el transcurso de una comida celebrada en el Palacio de Saldaña, PS2RO hizo entrega de los galardones que premian a los mejores videojuegos para la consola PlayStation 2 aparecidos durante el fructífero año 2001.

Es esta foto de grupo, y de izquierda a derecha, podemos ver a los representantes de las compañías a las que pertenecen los videojuegos para PlayStation 2 que resultaron ganadores de los premios de las diferentes categorías. Ignacio Pérez Dolset, de Proein; Francisco Arteche, de Electronic Arts; Susana González, de Konami; María Jesús López, de Sony C. E.; Izaskun Ríos, de Vivendi; James Armstrong, de Sony C. E. y, junto a todos ellos, Carlos Ramos, de Grupo Zeta.





Sobre estas líneas, Juan Fernández-Aguilar, Director General de Grupo Zeta, y Juan Pescador, Director Gerente de Revistas.







Al evento acudieron todas las compañías españolas distribuidoras de *software* para este soporte, así como responsables de la revista y de **Grupo Zeta**, encabezados por **Juan Fernández-Aguilar**, Director General de Grupo Zeta; **Carlos Ramos**, Director General de la Unidad de Revistas de Grupo Zeta; **Luis Jorge García**, Director Editorial de la División de Revistas de Informática y Videojuegos y **Marcos García**, Director de **PlayStation 2 Revista Oficial**. Los juegos galardonados por los lectores fueron los siguientes: *Gran Turismo 3 A-spec*, de **Sony C. E.**, como mejor juego de conducción; *Devil May Cry*, de **Capcom** (distribuido en **España** por **Electronic Arts**), como mejor aventura; *Pro Evolution Soccer*, de **Konami**, como mejor juego deportivo; *Half-Life*, de **Vivendi**, como

‹Grand Theft Auto 3 fue el ganador del Premio de la Redacción›

s de 2001



PREMIO DE LA REDACCIÓN



Luis Jorge García, Director Editorial de la División de Revistas de Informática y Videojuegos de Grupo Zeta, hace entrega a Ignacio Pérez Dolset , Director General de Proein, del Premio de la Redacción por el juego Grand Theft Auto 3, que meses después de su lanzamiento, sigue ocupando los primeros puestos en las listas de venta.

PREMIO AL MEJOR JUEGO



Carlos Ramos, Director General de la Unidad de Revistas de Grupo Zeta, hace entrega del premio al Mejor Juego del Año a James Armstrong, Consejero Delegado y Director General de Sony C. E. de España y Portugal, por Gran Turismo 3 A-spec. Sin duda el título más importante del año pasado para los lectores de PS2RO.

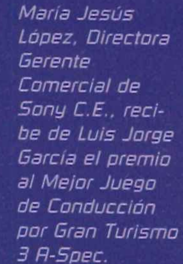
mejor juego de acción/*shoot´em-up* y, como triunfador absoluto, *Gran Turismo 3 A-spec*, de **Sony C. E.** fue el ganador del premio al mejor juego del año 2001. Además, *Grand Theft Auto 3*, de **Proein**, fue elegido por los miembros de la revista como premio especial de la redacción, debido a su original planteamiento y su extraordinaria puesta en escena. Salvo este galardón, todos los títulos premiados fueron seleccionados por los lectores de la revista. Enhorabuena a los juegos ganadores y gracias a todos los que participaron en la votación.



Susana González, Directora de Marketing y Relaciones Públicas de Konami, recibe de Luis Jorge el premio al Mejor Juego Deportivo por Pro Evolution Soccer.



Izaskun Ríos, Directora de Marketing de Vivendi, recibe de Marcos García, Director de PS2RO, el premio al Mejor Acción/Shoot´em-up por Half-Life.

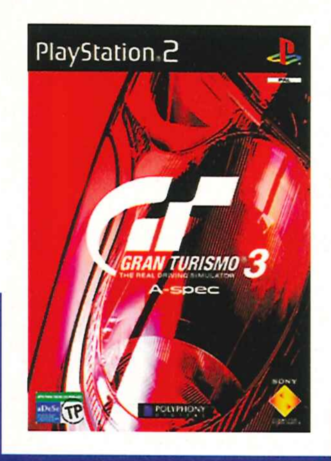


María Jesús López, Directora Gerente Comercial de Sony C.E., recibe de Luis Jorge García el premio al Mejor Juego de Conducción por Gran Turismo 3 A-Spec.





Francisco Arteche, Director General de Electronic Arts, recibe el premio a la Mejor Aventura de manos de Marcos García por Devil May Cry.



Votaciones 2001

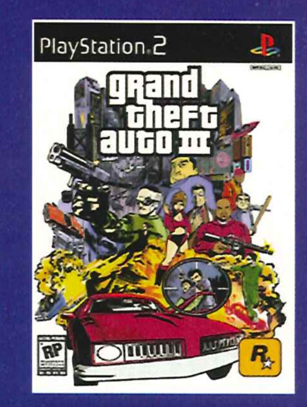


PREMIO al Mejor Juego

	Clasificación	%
GRAN TURISMO 3 A-SPEC:	**1**	**31,14**
DEVIL MAY CRY:	2	23,33
GRAND THEFT AUTO 3:	3	15,62
SILENT HILL 2:	4	05,93
R. EVIL CODE: VERONICA X	5	05,20
Votos a otros juegos:		18,75

PREMIO de la Redacción

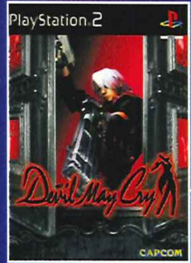
GRAND THEFT AUTO 3





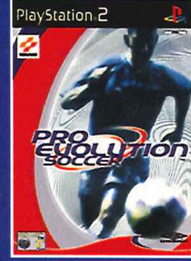
Premio Mejor Juego de Conducción

	Clasificación	%
GRAN TURISMO 3 A-SPEC:	**1**	**75,90**
WORLD RALLY CHAMPIONSHIP	2	10,71
BURNOUT	3	07,27
GRAND THEFT AUTO 3	4	02,26
F1 2001	5	00,78
Votos a otros juegos:		03,04



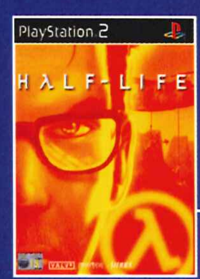
Premio Mejor Aventura

	Clasificación	%
DEVIL MAY CRY	**1**	**27,57**
JAK & DAXTER	2	22,07
SILENT HILL 2	3	17,38
R. EVIL CODE VERONICA X:	4	12,48
BALDUR´S GATE	5	04,59
Votos a otros juegos:		15,88



Premio Mejor Juego Deportivo

	Clasificación	%
PRO EVOLUTION SOCCER	**1**	**47,12**
FIFA 2002	2	25,00
SSX TRICKY	3	08,53
TONY HAWK	4	07,73
NBA LIVE 2002	5	02,38
Votos a otros juegos:		09,22



Premio Mejor Juego accion /shoot-em'up

	Clasificación	%
HALF LIFE	**1**	**24,73**
007: AGENTE...	2	14,08
DEVIL MAY CRY	3	10,86
TIME CRISIS	4	08,81
GRAND THEFT AUTO 3	5	08,49
Votos a otros juegos:		33,01



Cate Archer, la espía por la que desearías ser un microfilm

THE OPERATIVE™

No One Lives Forever™

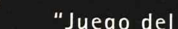




T E M B L A R Á S







"Juego del año en PC, ahora en PlayStation® 2" Computer Games - 2000





por << Manuel Arenas >>

Proyector - PHILIPS

Philips Monroe y la lámpara maravillosa

http://www.philips.es

PVP-R: 3.899 € + IVA



Un titular que en principio no parece tener demasiado que ver con una sección de tecnología, pero que cobra sentido sin más que reparar en la gran importancia que este componente, la lámpara, tiene en el contexto de un proyector de vídeo.

Y es que en el **Philips Monroe**, la longevidad de este delicado y costoso componente alcanza las 6.000 horas de duración, una cifra respetable y que asegura un coste de mantenimiento de este proyector por debajo de la media en este tipo de periféricos. De este modo, se convierte en un candidato ideal para usuarios que deseen incorporar a su arsenal tecnológico un dispositivo capaz de proyectar imágenes con una calidad elevada y con un tamaño por encima del ofrecido por los televisores convencionales. Es decir, capaz de convertir el hogar en una sala de cine, al menos en lo que al componente visual se refiere, y que deberá ser complementado por un decodificador de audio digital para conseguir un conjunto equilibrado, efectista y realmente impactante.

Otro grupo de usuarios que también agradecerán la bonanza del **Monroe** en el capítulo del mantenimiento será el compuesto por instituciones, corporaciones o educadores que necesiten un dispositivo como éste para compartir información multimedia con una nutrida audiencia de oyentes. Pero para cualquiera que sea la audiencia, el **Monroe** satisfará sus necesidades con corrección. No se trata del modelo más alto de su gama, pero sus características y prestaciones estarán a la altura de las necesidades de la mayoría de los usuarios. Desde el cine en casa, hasta la proyección de presentaciones, el proceso de instalación y configuración no revestirá mayor dificultad, salvo las derivadas de circunstancias accesorias, como pueda ser su instalación en un techo. Como ya se explicaba en el comentario de otro modelo algunos números atrás, un proyector procesa una señal de entrada y la proyecta a su salida a través de la lente frontal, amplificándolas y corrigiéndolas allí donde sea necesario. Estas señales pueden provenir de fuentes tan variadas como una **PS2**, un DVD, un vídeo, una cámara o un ordenador con las salidas correspondientes gracias a la presencia de conectores de vídeo compuesto, S-Vídeo o del conector VGA. En este último

CARACTERÍSTICAS

- Número de pixels: 1.440.000
- Brillo: 1.000 ANSI lumens
- Contraste: 350:1
- Lámpara: UHP compacta 120W
- Vida útil media: 6.000 horas
- Entradas de vídeo:
- Vídeo NTSC, PAL, SECAM
- S-video/S-VHS
- Vídeo compuesto (RGB-Y,YUV/YCbCr,YPbPr)
- HDTV (Televisión de alta definición):(480p, 720p, 1080i)
- Compatible con PC y Mac: ancho de banda de 140 MHz
- Resolución: SVGA 800 x 600 (nativa), SXGA 1.280 x 1.024 (máxima)
- Dimensiones: 102mm x 328mm x 226mm)
- Peso: 3'6 Kg.

caso, la resolución recomendada para este modelo es de 800x600 puntos, aunque también es capaz de mostrarlas mayores (aunque perdiendo calidad en las imágenes visualizadas). En cuanto al vídeo analógico, las fuentes S-Vídeo ofrecerán mejor calidad que el vídeo compuesto. Y siempre bajo el supuesto de que la señal empleada como fuente sea de buena calidad. Si existen imperfecciones en las imágenes que entran en el proyector, éste las amplificará por igual, aumentando la magnitud de las incorrecciones. Por otro lado, también existe una entrada de audio estéreo, aunque su calidad sólo permite resolver el capítulo del audio de una forma básica (aunque correcta), siendo necesario recurrir a otras soluciones si lo que se pretende es recrear las características de una sala de



proyección.

En cuanto a las imágenes amplificadas por el **Monroe**, tendrán una diagonal variable dependiendo de la distancia, desde las 21'' sobre una pantalla situada a medio metro del proyector, hasta las 260'' a una distancia de seis metros y medio. El formato variará dependiendo de cuál sea el de las imágenes entrantes, ya se trate de 4:3 o panorámico (16:9 o 16:9 extendido), siendo posible ajustar al detalle la geometría y la apariencia de las mismas gracias al completo conjunto de opciones



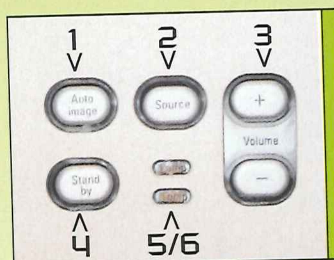
La durabilidad de la lámpara y la calidad de la imagen convierten a este proyector de Philips en una interesante propuesta.

presentes en los menús del **Monroe**. Por otro lado, funciones como el zoom o la pausa digital completan un buen conjunto de características técnicas. En cuanto a la estética, su cuidado diseño y sus ajustadas dimensiones permitirían usarlo y transportarlo con comodidad y también con discreción gracias a su sorprendentemente reducida emisión de sonido. La lámpara de 120 Vatios genera una ingente cantidad de calor, correctamente disipado por el sistema *Philips Air System*).

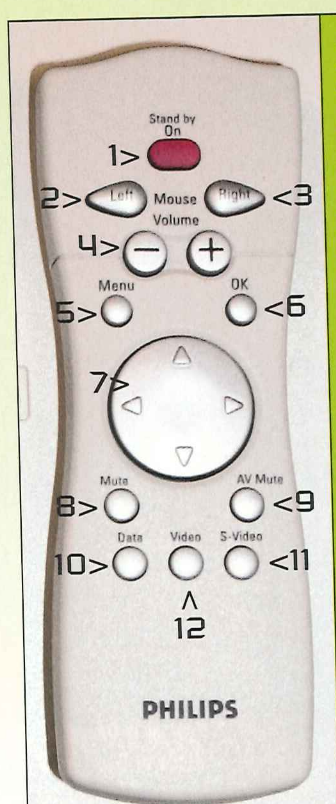
BOTONES



1° Menú.
Activa el menú en pantalla.
2° OK.
Confirma las acciones seleccionadas en el menú de pantalla.
3° Cursor.
Permite el desplazamiento a través de todos los apartados dentro del menú en pantalla.



1° Auto Image: Ajusta automáticamente la imagen en la pantalla.
2° Fuente: Selecciona la entrada de imagen que será proyectada a la salida (Datos, Vídeo o S-Vídeo).
3° Volumen: Permite ajustar el volumen del audio.
4° StandBy: Activa o desactiva el modo de espera.
5/6° Lámpara/Temperatura: Indicadores de mantenimiento.



1° Encendido/StandBy: Activa o desactiva el modo de espera.
2° y 3 ° Botón derecho/izquierdo: Permite emular el funcionamiento del botón derecho/izquierdo de un ratón de PC mediante el uso de un adaptador opcional.
4° Volumen: Permite ajustar el nivel de volumen en el proyector.
5 Menú: Permite activar o desactivar el menú en pantalla.
6° OK: Confirma la acción del menú seleccionada en la pantalla.
7° Cursor: Permite el desplazamiento a través de todos los apartados dentro del menú en pantalla.
8° Silencio: Desactiva completamente el sonido del proyector o el de un altavoz externo.
9° A/V Mute: Desactiva el sonido del proyector o de un amplificador de audio externo.
10 ° Datos: Selecciona la entrada de datos como la fuente de imágenes para el proyector.
11 ° Vídeo: Selecciona la entrada de vídeo como la fuente de imágenes para el proyector.
12° S-Vídeo: Selecciona la entrada S-Video como la fuente de imágenes para el proyector.

Novedades

La nueva y potente gama de monitores Philips



PVP-R: 299 €

El **107X** es un monitor CRT de 17'' con pantalla totalmente plana y realce de la imagen mediante el uso de la tecnología *LightFrame 2*, con un tamaño muy compacto. El **150MT**, por su parte, integra en un solo producto un monitor TFT de 15 '' y un receptor de TV. Incluye entradas para otras fuentes de vídeo y funcionalidad PIP. Por último, el **150S** se caracteriza por su estilizado diseño y por integrar la fuente de alimentación en el propio TFT.



PVP-R: 1.232 €



PVP-R: 590 €


HEARTS™
PlayStation 2
SHADOW HEARTS
RP
MIDWAY
Paseo de la Castellana, 9-11 ¬ 28046 Madrid ¬ Telf. 91 789 35 50 ¬ Fax: 91 789 35 60
Virgin
INTERactive



DVD DEMO [15]

Siguiendo en nuestra tónica general de proporcionaros siempre versiones de prueba de los mejores títulos del mercado, este mes os ofrecemos algunos de los mejores títulos del catálogo de PS2.

Este mes [6 DEMOS JUGABLES]

Demos Jugables

DEMO JUGABLE Nº01

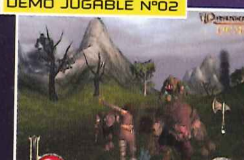
MAXIMO

Hace unos años, **Nintendo** dejó claro con *Super Mario 64* que la mejor forma de resucitar los viejos clásicos era dándole un aspecto tridimensional. Ahora, **Capcom** ha tomado ejemplo y ha devuelto la vida al universo *Ghosts'N Goblins/Ghouls'N Ghosts*, creando un *arcade* de plataformas directo y divertido que, aunque posee un impresionante entorno visual en tres dimensiones, recupera la jugabilidad simple y adictiva que caracterizó a las dos primeras entregas de la saga de **Capcom**. Aunque ***Maximo*** ha sido creado por las oficinas de **Capcom** ubicadas en **EE.UU.**, su gran calidad y su cómico estilo gráfico no tienen nada que envidiar a cualquiera de los títulos creados por la compañía en **Japón**. La *demo* de este mes te da la oportunidad de explorar el primer escenario del juego, donde tendrás que demostrar tu habilidad con la espada, tu pericia en los saltos y tu instinto aventurero para llegar vivo hasta el final del mismo.



¡ATENCIÓN! • ¡ATENCIÓN! • ¡ATENCIÓN! • ¡ATENCIÓN! • ¡ATENCIÓN! • ¡ATENCIÓN! • ¡ATENCIÓN!

DEMO JUGABLE Nº02





DRAKAN T.A.G.

Cabalga a lomos del inmenso dragón **Arokh** o enfréntate cuerpo a cuerpo con orcos y demás seres fantásticos en esta épica aventura de **Sony Computer**.



Para poder jugar a la *demo* de ***DRAKAN***, será indispensable cambiar el idioma del sistema de la consola al inglés. Para hacerlo, arranca tu **PS2** sin ningún CD insertado y, dentro de la opción «Configuración del Sistema», elige el apartado «Idioma» y, finalmente, selecciona «Inglés».

NO OLVIDES VOLVER A CAMBIAR EL IDIOMA A «ESPAÑOL» DESPUÉS DE JUGAR

DEMO JUGABLE Nº03



DYNASTY WARRIORS 3

Nacido como una historia paralela a la exitosa saga *Kessen*, **Koei** crea un *beat'em-up* tridimensional al más puro estilo *Final Fight* que recrea las situaciones vividas en las épicas batallas de aquella época.

DEMO JUGABLE Nº05



GODAI

La compañía de los *Army Men*, **3DO**, nos ofrece una peculiar visión del **Japón** medieval y de sus personajes más emblemáticos, los *ninjas*. La *demo* te permitirá jugar el nivel del Templo del Fuego.

DEMO JUGABLE Nº04



HERDY GERDY

Los creadores de *Tomb Raider* te darán la oportunidad de ejercer de pastorcillo en este original título. Nuestra *demo* te permitirá acceder a 2 diferentes zonas, en las que tendremos que llevar a los *Dupis* a su corral.

DEMO JUGABLE Nº06



HALF LIFE

El *shoot'em-up* 3D que significó toda una revolución en el mundo del **PC**, ahora para **PS2**. La *demo* que te ofrecemos este mes te permitirá revivir el incidente en el laboratorio de materiales anómalos de *Black Mesa*.

Vídeo-Demos



ACE COMBAT TDA



DEUS EX



LMA MANAGER



FINAL FANTASY HISTORY



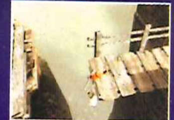
SPACE CHANNEL 5



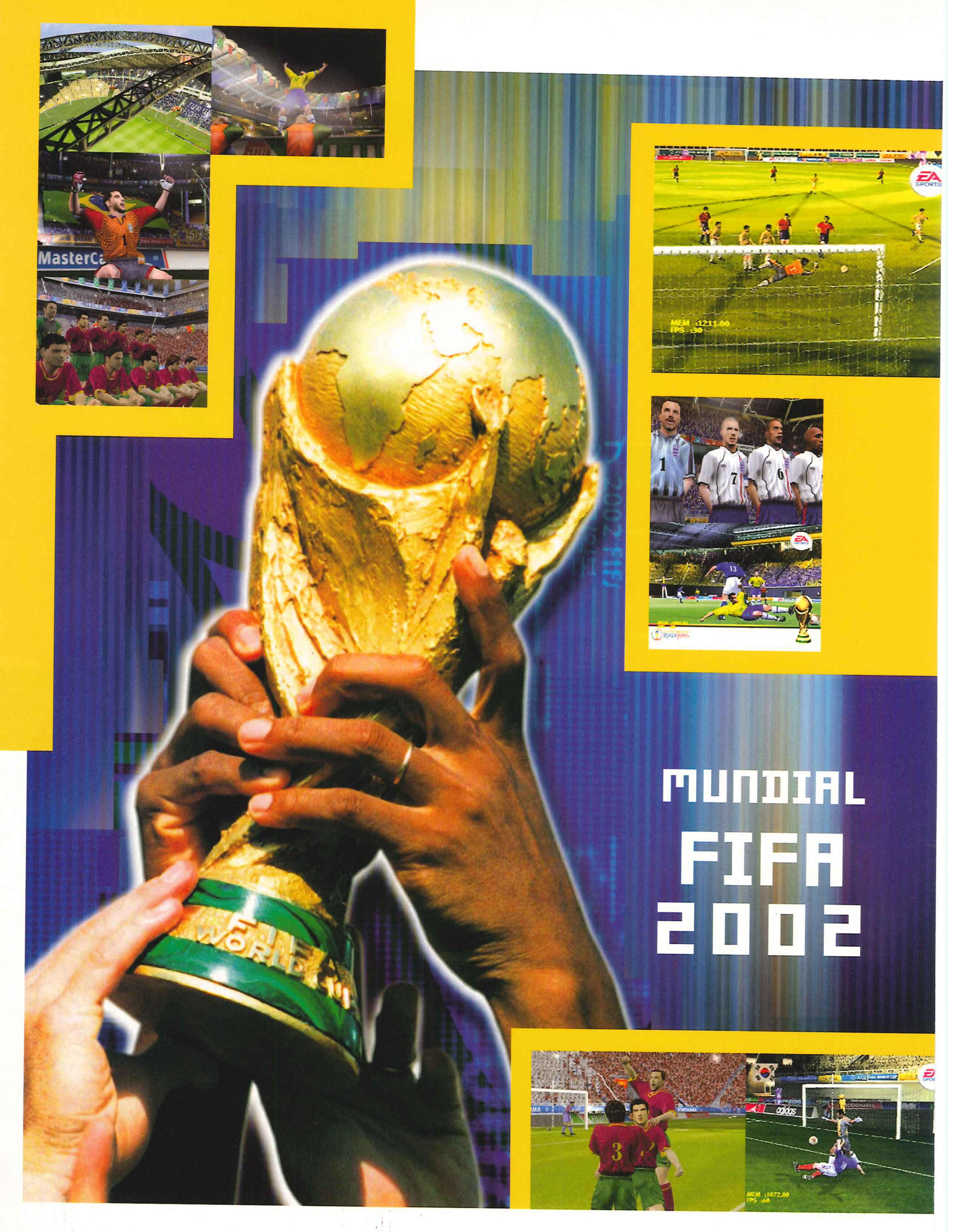
STUNTMAN



VIRTUA FIGHTER 4



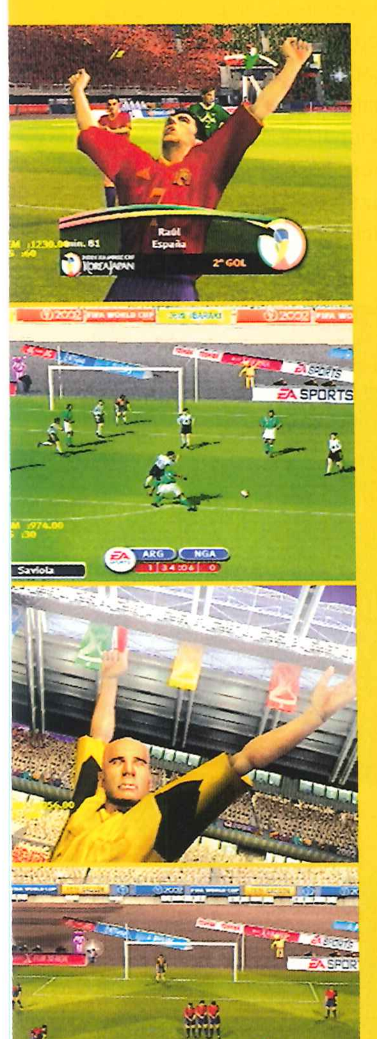
ICO

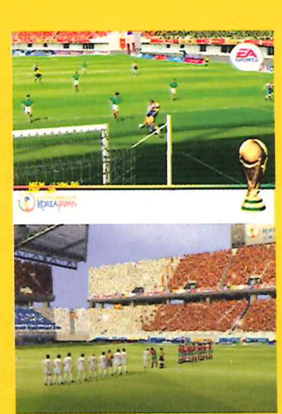

MUNDIAL
FIFA
2002

por << Chip & Ce >>

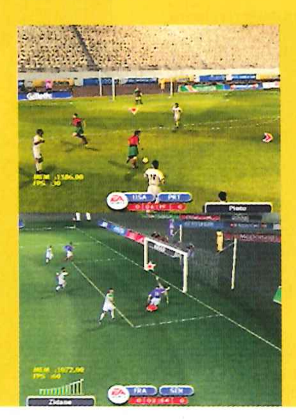
Prepárate para el mundial

Cada cuatro años los videojuegos tienen una cita obligada con los campeonatos del mundo de fútbol. El mundial a disputar en Japón y Corea constituye la primera oportunidad en la que los usuarios de PlayStation 2 disfrutarán de un juego basado de forma exclusiva en el citado acontecimiento. Electronic Arts es la compañía responsable.





Los momentos más agradecidos se ofrecen con las múltiples secuencias y repeticiones. Dentro de las primeras, destacan los goles y tarjetas, mientras que las repeticiones son acompañadas por acordes de la Orquesta Filarmónica de Vancouver.



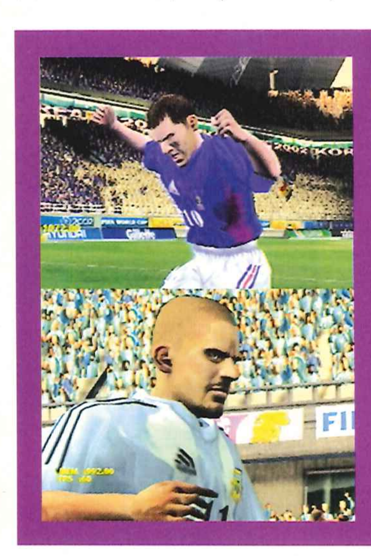
FIFA Y LOS MUNDIALES

Desde 1990 el mundo de las consolas ha estado ligado a los campeonatos mundiales de fútbol. En esa ocasión fueron los usuarios de **Mega Drive** los que pudieron disfrutar del primitivo *Italia 90*. Aunque la primera versión de *FIFA* llegó en 1993, la licencia para la cita mundialista de **Estados Unidos** de 1994 fue conseguida por **US Gold**, creando las versiones, para **Mega Drive** y **Super Nintendo**, de *World Cup USA'94*. En 1998 **Electronic Arts** decidió hacerse con los derechos del mundial de **Francia**, lo que se vio plasmado en la *Copa del Mundo Francia 98*. Este juego, versionado para **Nintendo 64** y **PSone**, constituyó un gran éxito que ha llevado a la compañía con sede en **Canadá** a repetir experiencia en el mundial de 2002 y a convertirse en la primera en hacerse con la licencia oficial de dos campeonatos del mundo.

FIFA EN EL MUNDIAL DE 2002

En este caso, al igual que ocurrió en el mundial de **Francia**, **Electronic Arts** ha utilizado la base técnica de su última entrega de *FIFA*. Por ello, mantiene el sistema de pases que

El retrato de las estrellas



Tal y como sucede en toda la saga *FIFA*, uno de los aspectos más cuidados del juego es la reproducción física de los jugadores. Así, se han seleccionado a las grandes estrellas de cada selección para ser recreadas fielmente. Además, aparecen una serie de jugadores marcados con una estrella y con unas características físicas y técnicas superiores a los demás (**Sergi**, **Raúl**, **Tristan** y **Mendieta** en el caso de la selección española).



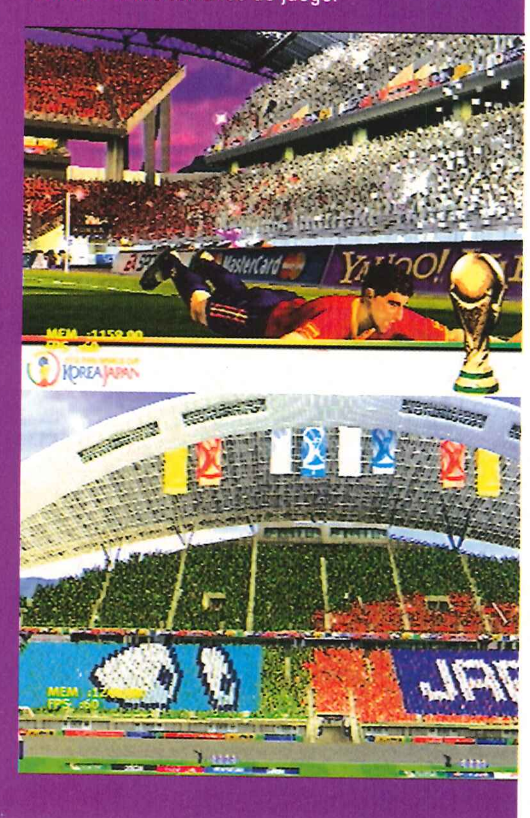


Aunque aún es pronto, el programa tiene muchas menos opciones que las incluidas en la saga FIFA. Así, no hay ningún tipo de editor para crear jugadores o para modificar los existentes.

«Gracias a la licencia oficial se incluyen estadios y calendarios reales, así como la mascota y el balón oficial»

En las gradas

Los estadios muestran todo el ambiente que rodea los partidos de un mundial. Desde los graderíos se lanzan múltiples papelitos y se pueden observar las banderas de los países que disputan cada partido. Además, antes de cada encuentro se ofrece un espectáculo de rayos láser y diferentes mosaicos formados por los aficionados. También aparecen los muñecos gigantes animados por aire, situados en las bandas de los terrenos de juego.

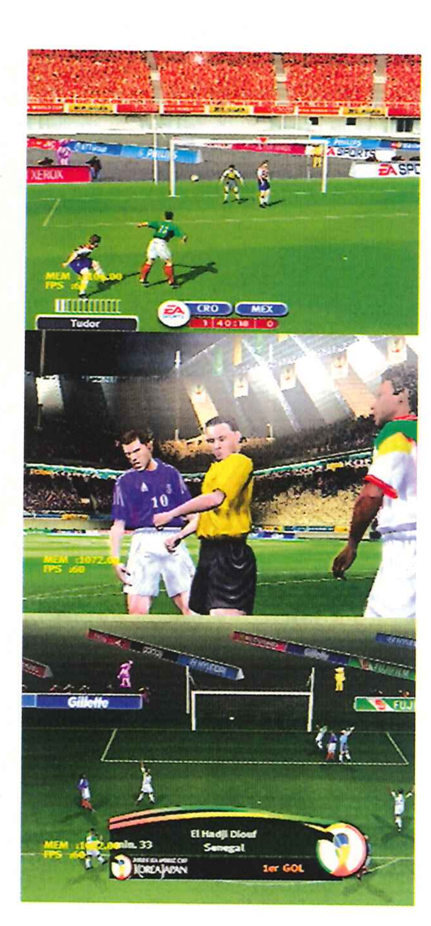


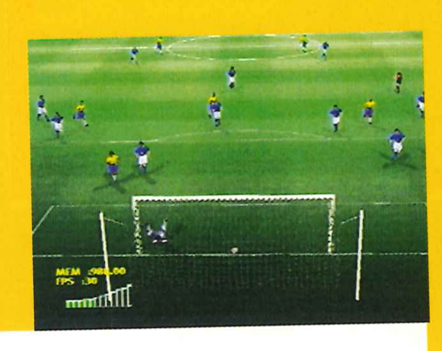
permite desmarques y una mayor libertad en todas las zonas del campo. En consecuencia, tanto la animación de los futbolistas como su diseño gráfico es muy similar al de *FIFA 2002*, aunque se han efectuado algunos retoques con el objetivo de lograr acciones más reales. En este sentido, los programadores han centrado su trabajo en mejorar el juego aéreo, tanto a la hora de realizar remates a puerta como en despejes o en balones parados con el pecho. La mayor diferencia del nuevo programa con respecto a su antecesor es la incorporación de secuencias y detalles que recogen todo lo que rodea a la cita mundialista. Así, la mascota, las sedes y el calendario incluidos son los oficiales, respetando los grupos reales y el orden de los partidos. Además, se ha buscado que los estadios reproduzcan todo el ambiente de este tipo de competiciones, por lo que las gradas recogen los colores de las selecciones participantes a la vez que se añaden efectos como el lanzamiento de papelitos o rayos láser. Como es lógico, las selecciones nacionales roban el protagonismo a los clubes que desaparecen de escena. En la línea de la saga *FIFA*, los integrantes de las mismas son reales, poniendo especial cuidado en la reproducción de los rasgos físicos y características técnicas de las principales estrellas de cada equipo nacional. Dentro de los comentarios, **Manolo Lama** y **Paco González** vuelven a dar vida a las narraciones de las versiones

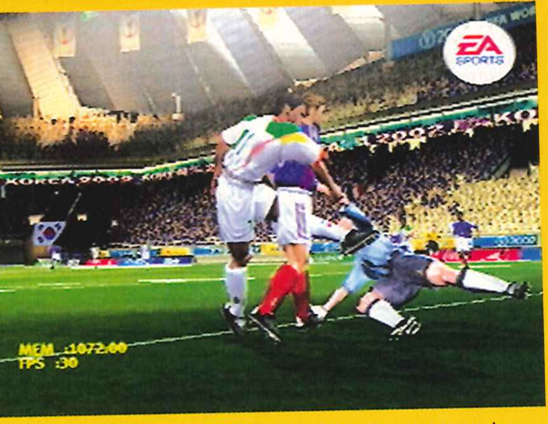




Los integrantes de cada equipo se encuentran bastante actualizados. Muestra de ello es que en España aparecen jugadores como Puyol o Tamudo.







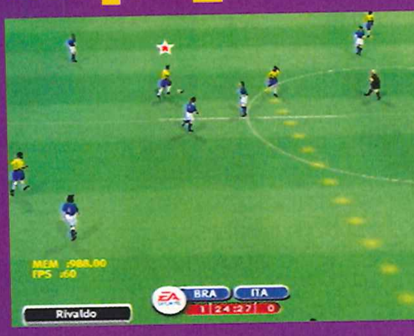
Junto al campeonato del Mundo, tan sólo aparecen los partidos amistosos y un modo denominado Material Extra que aún no se encuentra activo.

para **PlayStation 2**, **PSone** y **PC**, aunque las de **Xbox** y **GameCube** tendrán que conformarse con la traducción del manual. En el apartado de opciones, la *beta* analizada no ofrece demasiadas posibilidades. Sin embargo, **Electronic Arts** suele añadir algún modo extra, tal y como sucedió con la reproducción de algunas de las finales de mundiales anteriores aparecidas en Francia 98. Aunque en este caso no hay noticia al respecto, es posible que tengamos alguna sorpresa adicional en la versión final.

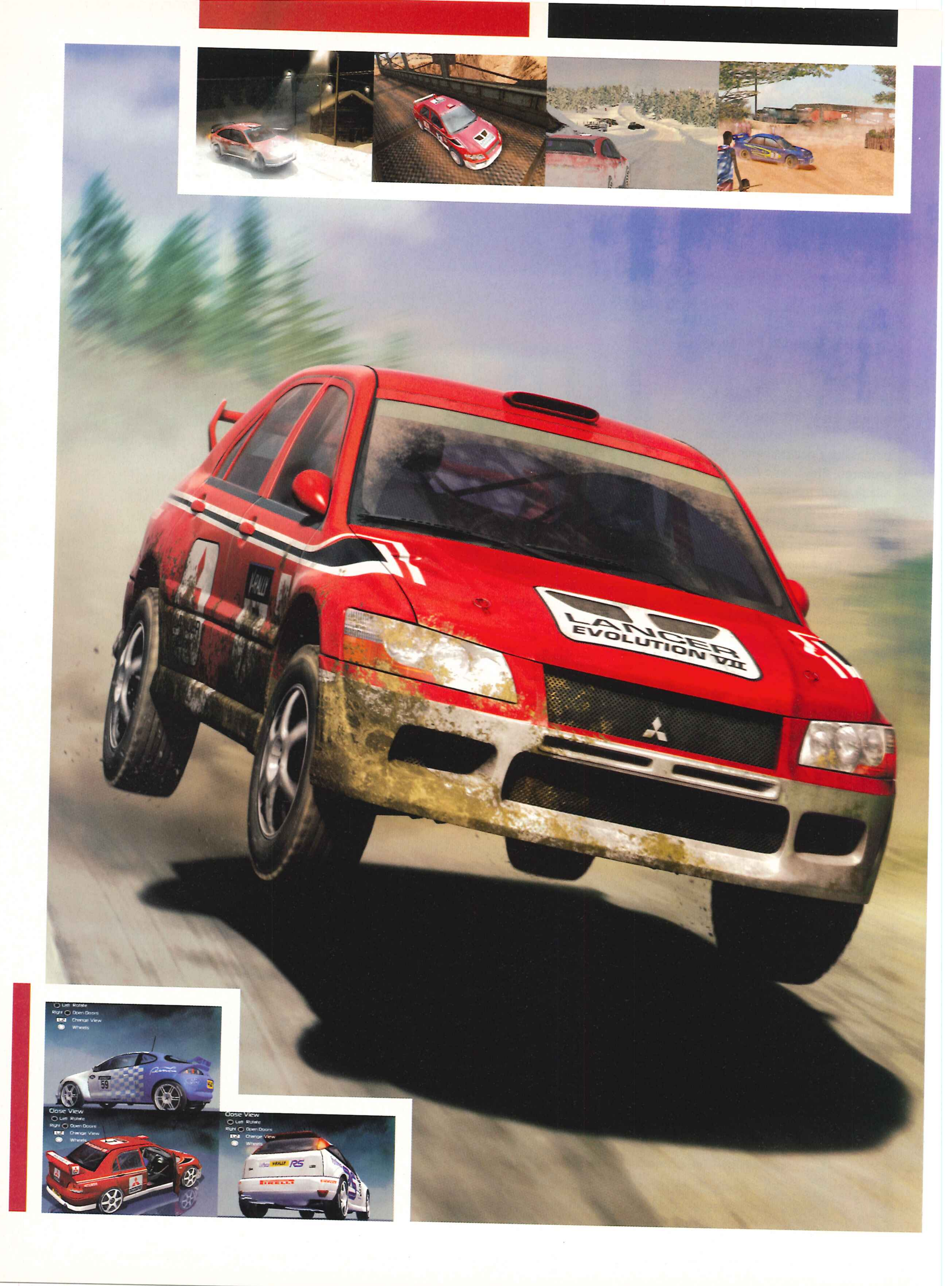


Las posibilidades visuales del nuevo programa de Electronic Arts se ponen de manifiesto con las ocho cámaras incluidas.

Control del juego



El sistema de pase fue la principal novedad de la última entrega de *FIFA* para **PlayStation 2**. Para este nuevo programa se mantiene el citado sistema con el que se pueden desmarcar los jugadores pulsando el botón L1. Los regates se pueden realizar mediante el botón R1, mientras que tanto L2 como R2 se utilizan para dar efecto a los lanzamientos. Por otra parte, **Electronic Arts** pretende mejorar el control de los balones aéreos. Sin embargo, la *beta* que hemos podido analizar tiene aún muchos aspectos por pulir, por lo que habrá que esperar a posteriores versiones para ver si lo han conseguido.


LANCER
EVOLUTION VII
Left Rotate
Right Open Doors
Change View
Wheels
59
Close View
Left Rotate
Right Open Doors
Change View
Wheels
Close View
Left Rotate
Right Open Doors
Change View
Wheels
V-RALLY
RS

V-Rally 3 calienta motores

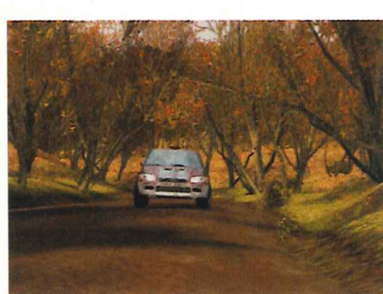
El próximo mes de junio, tras 22 meses de intenso trabajo y delicadas decisiones, V-Rally 3, la joya de Eden Studios e Infogrames, iniciará una nueva andadura con el firme propósito de ser el número uno de este género en PS2. Realismo, belleza y mucha calidad son sus principales bazas para convencernos.

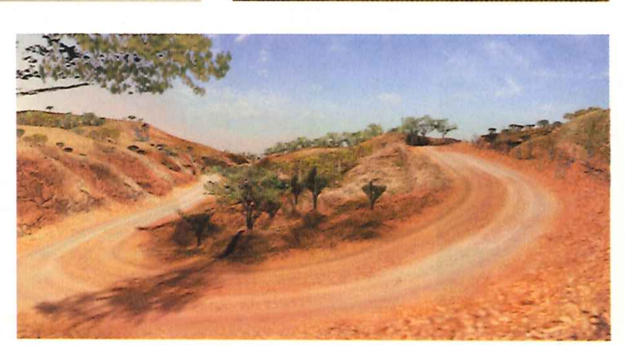
por << De Lúcar >>

¿Apostar por lo propio a cualquier precio o intentar vencer al rival en su terreno? Compleja decisión. Desde el primer momento, casi al cruzar el umbral de la puerta, los responsables de **Eden Studios** han insistido en dejar bien claro que ***V-Rally 3*** nace con identidad propia y sin fijarse en sus teóricos «enemigos». Es evidente que los programadores son conscientes de dónde se va a librar la próxima gran batalla, pero creen que la competencia es, más que nunca, saludable. Tras muchas deliberaciones, los programadores de **Eden Studios** se han decantado por seguir apostando por el concepto característico de la saga. Con modificaciones importantes, algunas sorprendentes e incluso algo arriesgadas (se han eliminado el editor de circuitos, el modo Multijugador simultáneo y el modo con varios rivales en pista), ***V-Rally 3*** continúa en la línea de la simulación pura y dura. Según **Eden Studios**, el aficionado reclamaba un mayor realismo gráfico posible y ahí han redoblado esfuerzos, pero también otras cuestiones han sido tenidas en cuentas y seguro que van a arrasar. Conducción hiperrealista para cada tipo de superficie y condiciones atmoféricas, manejable pero con cierta dificultad en el control (las carreras no serán nunca un alegre paseo), daños de todo tipo que afectan al pilotaje, velocidad exigente que nos obligará a extremar nuestra atención y reflejos, y unos recorridos diseñados con muchísima inteligencia. Todo ello hará de ***V-Rally 3*** la forma más completa y parecida de ponernos en la piel de los pilotos. Los golpes, por ejemplo, han sido personalizados y tanto el sonido como los daños no serán los mismos, pues no será igual chocar con una roca que con un árbol. Así, unas veces será la dirección, otras los frenos, la suspensión, el motor, etc., todo a la vez mientras perdemos cualquier parte de nuestra carrocería (parachoques, capós, etc.). Como en la realidad, los únicos enemigos serán la lucha contra el tiempo

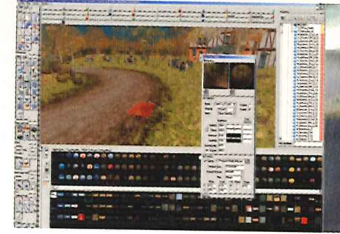

La novedad más interesante es la inclusión de un modo Carrera con el que podremos crear un piloto y evolucionar hasta alcanzar la máxima categoría.

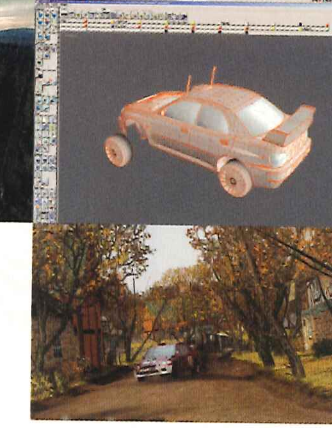
Los escenarios han sido diseñados metro a metro, árbol por árbol. No encontraremos otro juego en el que se haya trabajado tanto para lograr el máximo de calidad y variedad en los detalles escénicos.







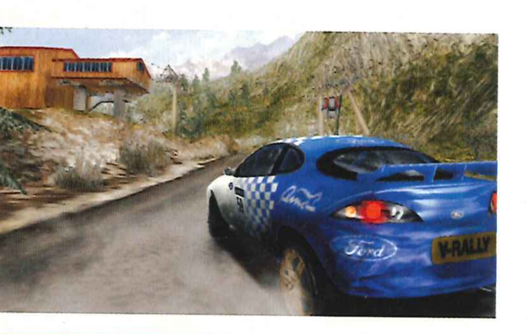





‹No contará con editor de circuitos ni con un modo para varios jugadores simultáneos›



y las circunstancias de competición. La novedad estrella de ***V-Rally 3*** estará en la inclusión de un modo Carrera en el que podremos crear nuestro propio piloto y hacer méritos para ascender puestos y recibir ofertas de los equipos más potentes. Tres categorías, veinte vehículos, veinte tramos por escenario y la posibilidad de retocar todos y cada uno de los componentes del coche, son algunas de las características de esta modalidad. Otro aspecto reseñable es el nuevo sistema de iconos para la señalización de las curvas en los que, además del sentido y la intensidad, también nos indicará la distancia. Aunque pueda parecer algo anecdótico, también se ha aumentado la interacción de los elementos anejos a la carretera, como puede ser el público, e incluso en algunos escenarios habrá animales que invadan la calzada. Por suerte, y si no que se lo pregunten a **Sáinz**, no afectarán al desarrollo porque no pueden ser atropelladas. En próximos meses os seguiremos informando.



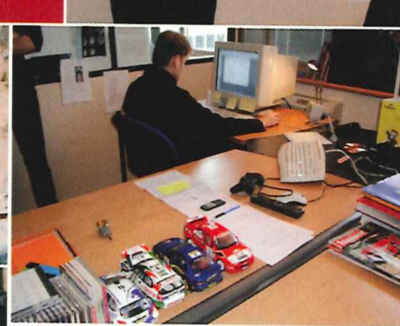
Además de belleza y espectacularidad, V-Rally 3 nos propondrá el máximo rigor y realismo posible en PS2.



Visita a Eden Studios

La ciudad de Lyon es el lugar elegido como sede del mejor equipo de programación de Infogrames

Impresionados aún por estar alojados en los pisos superiores del hotel más alto de **Europa**, *Le Meridien*, llegamos a las modernas instalaciones en las que **Eden Studios** está finalizando la programación de ***V-Rally 3***. Los trabajos van más avanzados que en cualquier *V-Rally* anterior a pocos meses de su lanzamiento y ya hemos podido incluso jugar con tres coches en cuatro tramos distintos. Antes de ponernos a los mandos, cada una de las secciones nos fue explicando su cometido y los cientos de horas de trabajo dedicadas a cada aspecto. En ***V-Rally 3*** trabajan veinte personas y hay diseñadores específicos para el modelado de los coches, otro dedicado sólo a los escenarios, otro a la dinámica e integración del vehículo y entorno, testeadores, ingenieros de sonido, músicos, artistas encargados de los menús... Y mucha más gente coordinando la labor de todos para fundirlo en un juego. Bocetos, maquetas, millones de datos, ordenadores de ultimísima generación y toda la experiencia que dan cuatro años de *V-Rally*, trabajan a destajo para que en junio podamos ver el resultado final. El éxito parece seguro.




El cuartel general de Eden Studios cuenta con lo último en tecnología y dos equipos de programación bien diferenciados. Tuvimos el placer de ver cómo trabajan los especialistas en juegos de acción, pero no pudimos ver a los responsables de las aventuras.

Los rivales de V-Rally 3

Aunque el gran rival natural, históricamente hablando, es Colin McRae 3, también habrá que tener en cuenta a Rally Championship de SCI y, por qué no, PRO Race Driver

Los creadores de ***V-Rally 3*** creen que la competencia, por dura que sea, y la diversidad de oferta son algo muy positivo y que además puede atraer a nuevos aficionados. Confían en su trabajo y no temen a nadie, pero a nadie se le escapa que a finales de año llegarán títulos tan atractivos como *Colin McRae 3, Rally Championship* o *PRO Race Driver.* Aunque este último no esté inspirado en el mundo del *Rally.* De *Colin McRae* 3 apenas ha trascendido nada, ni un número ni un dato técnico, y sólo nos han hablado de que su jugabilidad será aún más prodigiosa que en las dos entregas de **PSone**. Aunque todo sea un secreto, creemos que será el enemigo a batir. *Rally Championship*, por su parte, será el que más coches nos ofrezca (25), más modos multijugador (hasta cuatro jugadores simultáneos a pantalla partida), 36 recorridos, seis grandes rallys y un estilo de juego *arcade*. Para terminar, y aunque no tenga nada que ver con los rallys, la entrega para **PS2** del clásico *TOCA* de **PSone**, *PRO Race Driver*, promete ser un verdadero espectáculo de carreras en circuito. Esperemos que su jugabilidad y control del vehículo sea más asequible que la de sus antecesores.





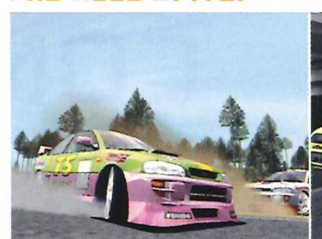


Colin McRae 3



De los tres posibles rivales de V-Rally 3, Colin McRae 3 se presenta como el más amenazante, pero PRO Race Driver será más similar en estilo de conducción.

PRO Race Driver



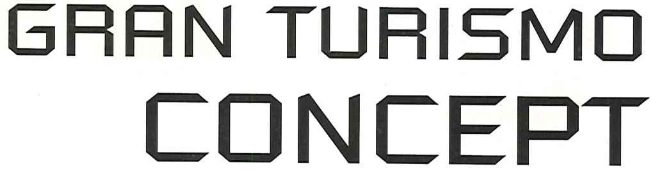


por << Jason >>



FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: SONY C.E.
- DESARROLLADOR: POLYPHONY
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: SIMULADOR CONDUCCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: NTSC-JAPÓN
- JUGADORES: 1-2
- FECHA DE APARICIÓN: JULIO 2002



GRAN TURISMO CONCEPT

Basado en el 2001 Tokyo Motor Show

Polyphony puso a la venta en **Japón** el pasado 1 de enero y al módico precio de 3.200 ¥ un nuevo *Gran Turismo* con las novedades y los prototipos que el pasado año desfilaron en la feria del automóvil más importante de **Japón**, el **Tokyo Motor Show**. ***GT Concept*** no es tan completo como *GT3* y es lógico pensar que no proporcione tantas horas de juego como su hermano mayor, pero ésto no es inconveniente si tenemos en cuenta que realmente lo que se ha creado es una especie de actualización con más de 50 vehículos exclusivos. Este original concepto podría ser el principio de una futura serie de entregas que nos proporcionarían, cada cierto tiempo, las últimas novedades de un salón automovilístico, la vuelta de modelos clásicos o entregas exclusivas de las marcas más prestigiosas. Nada más arrancar lo primero que destaca por su calidad es la alucinante *intro* basada en el prototipo que da nombre al juego, el *Nissan GT-R Concept*. Una vez dentro del menú tendremos los modos: Obtener Licencia, Carrera, Carrera para Dos Jugadores, Conducción Libre, *Status* del juego y la competición a tra-

<El único dato conocido de la esperada versión PAL de *Gran Turismo Concept* es que aparecerá el mes de julio en nuestro país>



ves de *i.Link*. Conseguirás las licencias superando el crono en diez recorridos, obtenidos a partir de 5 de los circuitos ya conocidos de la saga como *Mid-Field, Tokyo R246, Autumn Ring, Swiss Alps* y *Tahiti Maze*. Obtendremos un vehículo nuevo si hacemos tiempos para la plata o el bronce y otro diferente para el oro. La marcación coloreada en la calzada que asistía nuestra trazada ha sido sustituida por un vehículo, que llevaremos delante y que realizará el recorrido de manera correcta. A la hora de competir podremos elegir entre dos niveles de dificultad, Normal (2 vueltas) y Profesional (3 vueltas) cada uno con su recompensa al pri-

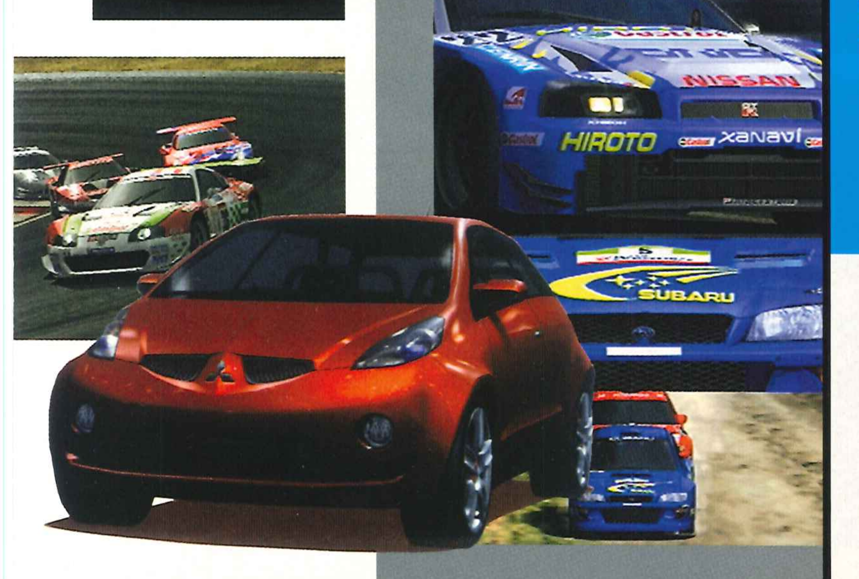




El nuevo zoom

Un detalle que echábamos en falta durante el *Replay*

En esta entrega podremos deleitarnos mucho más con la cantidad de detalles que **Polyphony** ha plasmado en sus máquinas de asfalto y arena gracias al nuevo *zoom* que podremos utilizar en cualquiera de las cámaras sin perder calidad o nitidez en el *Replay*.





mer puesto en forma de nuevas máquinas. Los coches a elegir están divididos en cuatro grupos para el asfalto, *Concept, New, Dream* y *Race* y *Dirt* para *rally*. Tampoco podremos comprar partes para mejorar nuestros vehículos pero sí podremos modificarlos en ciertos parámetros. Este pequeño gran episodio desprende mucha más calidad y mejor acabado que su antecesor y nos trae una buena cantidad de nuevas máquinas para seguir disfrutando. En nuestro país aparecerá en julio, pero aún permanecen en el más absoluto de los secretos detalles como el nombre de la versión PAL o las posibles novedades que incorpore respecto a la entrega japonesa. Os mantendremos informados sobre la nueva joya automovilística de **Sony C.E.**

Gran Turismo Concept 2001 Tokyo apareció en Japón el primer día de este año 2002 a un módico precio de 3.200 ¥. En apenas tres meses las ventas de esta atractiva edición de GT han superado las 360.000 unidades.





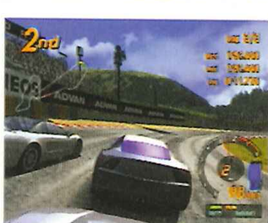
ON: ■■■■■■■■□□

▲ Se ha mejorado el acabado con respecto a *GT3*, aumentando la calidad en los detalles de los vehículos así como su comportamiento. Podremos hacer *zoom* en el *Replay*.

OFF: ■■□□□□□□□□

▼ La duración es menor, comparándolo con *GT3*. No existe el completo modo GT donde te premiaban con dinero para las mejoras o la compra de vehículos.









Lead Car

Esta vez nos precederá un vehículo que nos marcará la trayectoria adecuada

Cuando estemos examinándonos para obtener licencias tendremos la opción de correr solos o que otro vehículo nos indique la trazada para obtener óptimos resultados. Éste será un *Skyline R34* edición limitada *Gran Turismo* que ha sido modificado para el evento añadiéndole unas señales luminosas como en las carreras. Éste nos servirá de ayuda al principio pero luego nos entorpecerá ya que le superaremos con un poco de práctica.





Entre los vehículos que podremos encontrar en este GT Concept merecería la pena destacar el biplaza Suzuki GXX-R/4, que esconde en su interior el motor de la moto de la misma marca GSX-R 1300 Hayabusa.

por << Doc >>



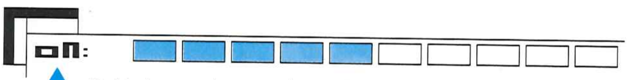
Hace unos 15 años, cuando los ordenadores de 8 *bits* eran lo más avanzado en términos lúdicos, **Palace Software** (compañía ahora desaparecida), creó un violento *beat'em-up* de estética similar a la del filme *Conan* y llamado ***Barbarian***. Ahora, **Titus** y **Saffire** toman prestado el nombre y la estética del título de **Palace** para diseñar un *beat'em-up* 3D cuyo desarrollo recuerda a *Power Stone*. ***Barbarian*** nos dará la oportunidad de elegir entre diez diferentes luchadores (guerrero, amazona, mago, etc.) y batirnos en duelo ante nuestros oponentes en varios modos de juego (*Quest*, *Versus* y *Training*). Su jugabilidad es una mezcla entre la versión para **Nintendo 64** de *Xena* (desarrollado también por **Saffire**) y *Power Stone*, ya que los combates tendrán lugar en gigantescos escenarios repletos de elementos que podremos usar para golpear a nuestro oponente.

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: TITUS
- DESARROLLADOR: SAFFIRE
- DISTRIBUIDOR: VIRGIN INTERACTIVE
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: BEAT'EM-UP 3D
- FORMATO: CD-ROM
- VERSIÓN: NTSC-USA
- JUGADORES: 1-4
- FECHA DE APARICIÓN: 31-MAYO-2002

BARBARIAN

El binomio «Espada-Brujería» vuelve a estar de moda

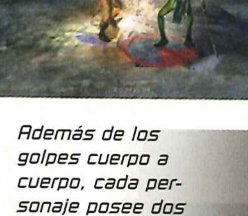

ON:
El detalle con el que están diseñados los personajes y la extensión de las localizaciones. La posibilidad de utilizar los objetos que hay en los escenarios es genial.


OFF:
Aún tienen que depurar el sistema de colisión y de combos. Si uno de los personajes logra conectar el primer golpe de un combo, no hay forma de frenarlo.









Además de los golpes cuerpo a cuerpo, cada personaje posee dos diferentes tipos de magia.



En Barbarian podremos utilizar todo tipo de elementos del escenario (piedras, columnas, etc.) para arrojárselos a nuestro oponente.



Sorpresas

Novedades en beat'em-up 3D

Aunque las novedades presentadas por *Barbarian* no son algo nunca visto en el género del *beat'em-up*, al menos son recursos poco utilizados. Las más importantes son la posibilidad de utilizar elementos del entorno para golpear a nuestro oponente, su peculiar barra de magia (utilizable pulsando tan sólo un botón) y el tamaño y las diferentes alturas de los escenarios.



por << Doc >>

Ficha técnica

- **Compañía:** EIDOS
- **Desarrollador:** YUKE'S
- **Distribuidor:** PROEIN
- **País de origen:** JAPÓN
- **Género:** AVENTURA/ACCIÓN
- **Formato:** DVD-ROM
- **Versión:** PAL
- **Jugadores:** 1
- **Fecha de aparición:** 25 MARZO 2002

EVE OF EXTINCTION

Aventura y beat'em-up se dan la mano en esta creación de Yuke's

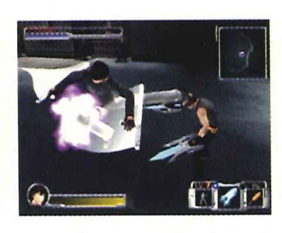
Yuke's, creadores de *Berzerk* para **Dreamcast** y distribuidores en **Japón** de la mayoría de los títulos de *wrestling* para **PS2**, se unen a **Eidos** para crear una genial aventura con tintes de plataformas y *beat'em-up*. El argumento de ***Eve Of Extinction*** nos pondrá en la piel de **Josh Calloway**, trabajador de *Wisdom Inc.*, que ve cómo su amada **Eliel** es convertida en un legado (una especie de objeto mágico) capaz de hablar y pensar. El desarrollo del título de **Yuke's** recuerda al de juegos como *Extermination*, ya que mezcla elementos de aventura, plataformas y *beat'em-up*, y ofrece al jugador una gran libertad de acción. **Josh** tendrá la posibilidad de utilizar 11 diferentes tipos de armas (que previamente tendrá que arrebatar a cada *final boss*) y entre sus acciones destacan la posibilidad de realizar diferentes magias, de hacer combos compuestos por diversas armas, de utilizar un peculiar sistema de *lock-on* en los combates y de hacer todo tipo de acrobacias (podrá agarrarse de los bordes, utilizar las armas como pértiga, etc.).

ON: ▲ Su mezcla de géneros es fascinante. Resulta fácil quedar atrapado en su genial jugabilidad y no apagar la consola hasta completar el juego en más de una ocasión.

OFF: ▼ Las animaciones de los personajes son algo «artificiales». Al principio, resulta complicado hacerse con los controles y habituarse al peculiar sistema de combos.





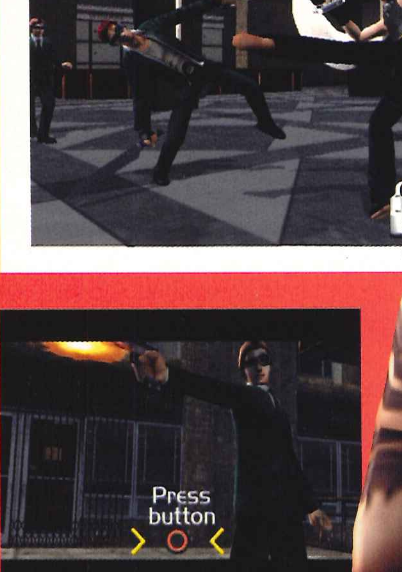


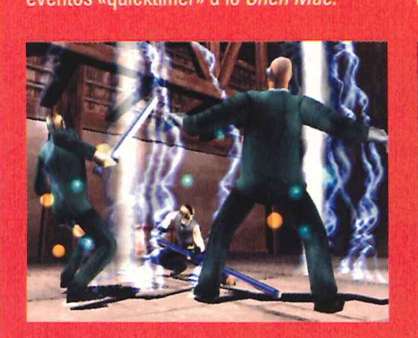


Popurrí de jugabilidad

La mezcla de diferentes elementos hacen grande a *EOE*

El título de **Eidos** hace gala de elementos que nunca antes se habían mezclado en un solo juego. En ***EOE*** nos defenderemos con un trabajado sistema de combos, podremos hacer magias, tendremos que resolver *puzzles* e incluso completar eventos «quicktimer» a lo *Shen Mue*.

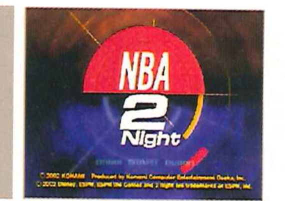






Aunque el apartado gráfico de EOE no es demasiado espectacular, poco hay que reprocharle.

por << Chip & Ce >>



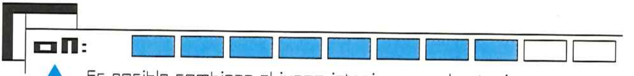
Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: KONAMI
- DESARROLLADOR: KONAMI
- DISTRIBUIDOR: KONAMI
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1-8
- FECHA DE APARICIÓN: ABRIL 2002

NBA 2 NIGHT

Con un año de retraso konami presenta su candidatura en el mundo del baloncesto

Coincidiendo con el lanzamiento de **PS2** en **España**, **Konami** desveló la creación de un programa de baloncesto denominado ***NBA 2 Night***. Un año después del citado lanzamiento aún no estaba producido. Y cuando casi todos nos habíamos olvidado, la compañía anuncia retomar el proyecto con un renovado ***NBA 2 Night***. El nuevo programa sigue siendo un simulador de corte clásico, entrando en competencia con *NBA Live,* y se aleja de la concepción *arcade* de *NBA Street*. La NBA es la protagonista en exclusiva, sin que se recojan jugadores de otras épocas, escenarios callejeros y ningún tipo de concurso de mates o triples. Las plantillas están actualizadas pues, junto a las estrellas de la NBA, el español **Pau Gasol** hace su aparición. Una de las virtudes de este título es el balance entre el juego interior y el exterior, ya que permite una recreación del baloncesto muy realista. El ritmo de juego es elevado, aunque en ocasiones se producen ralentizaciones. Si ***NBA 2 Night*** consigue llegar al mercado, el futuro de **PS2** en el baloncesto se presenta apasionante.



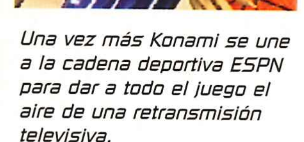
ON: Es posible combinar el juego interior con el exterior, logrando un ritmo de juego muy similar al que se produce en las canchas de la NBA.



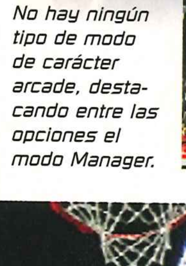
OFF: El juego presenta algunos problemas gráficos que se ponen de manifiesto en ralentizaciones y movimientos bruscos que deben ser subsanados.

El programa tiene detalles intersantes que buscan reproducir el ambiente que rodea a la NBA.





Una vez más Konami se une a la cadena deportiva ESPN para dar a todo el juego el aire de una retransmisión televisiva.



No hay ningún tipo de modo de carácter arcade, destacando entre las opciones el modo Manager.

Jugadores

Gasol acompaña a las grandes estrellas de la NBA

Los jugadores de la NBA son fácilmente reconocibles en el juego. Además, un completo editor permite crear jugadores con todo lujo de detalles.



Impacto de metralla a más de 900 Km/h, Mon Calamari.

Intercambio de pintura con Skywalker, Tatooine.

Prácticas de tiro de guerrero Tusken, Badlands.

Efecto del turbo entre pared de cañón y Oud Bolt, Sullust.



PlayStation 2

LA ANATOMIA DE LA VELOCIDAD.

ES UNA PELEA HASTA LA META A 900 KM/H. 18 VAINAS, 14 ESPECTACULARES PISTAS, 5 MUNDOS... ¿SEGURO QUE ESTAS PREPARADO?



WWW.RACER-REVENGE.COM

Sitio Web oficial de *Star Wars* www.starwars.com









por << Dani 3PO >>



FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: INFOGRAMES
- DESARROLLADOR: BLITZ GAMES
- DISTRIBUIDOR: INFOGRAMES
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: PLATAFORMAS 3D
- FORMATO: CD-ROM
- VERSIÓN: NTSC-USA
- JUGADORES: 1-2
- FECHA DE APARICIÓN: 31 MAYO 2002

Blitz Games, compañía fundada en 1990 como **Interactive Studios**, ya tiene experiencia a la hora de crear juegos basados en los dibujos animados más irreverentes de los últimos cincuenta años, gracias a la licencia en exclusiva que posee **Infogrames**. Tras debutar en **PS2** con el mediocre *The Mummy Returns*, la compañía británica lo intenta de nuevo con este juego basado en las aventuras del **Demonio de Tasmania**, más conocido como **Taz**. El cazador **Yosemite Sam** ha capturado a nuestro protagonista, pero éste escapa y tiene ante sí la complicada misión de destruir todos los carteles de «Se Busca» que se hallan distribuidos por los niveles del juego. Cada uno de ellos representará una prueba de ingenio o habilidad (algo así como las baterías de *Jak & Daxter*). Partimos de una zona central, alrededor de la cual se distribuyen los diferentes niveles tematizados (un centro comercial, un bosque nevado...). También harán acto de presencia otros personajes como **Piolín**, que te servirá de guía al comienzo del juego.

TAZ WANTED

El «héroe» más arrollador de los Looney Tunes visita PS2

ON: 

El apartado gráfico es vistoso gracias a la utilización del *cel shading*. El protagonista es carismático y supone un gran aliciente a la hora de jugar.

OFF: 

El desarrollo es demasiado parecido a títulos anteriores como *Jak & Daxter*. A veces **Taz** es un poco incontrolable y los escenarios son muy poco originales.



No tendremos límite a la hora de utilizar el arma más famosa de Taz: el tornado.



La carrera de carritos de la compra es uno de los minijuegos que incluye Taz Wanted para dos jugadores.





Súper-Taz

Las cabinas de teléfonos serán de gran utilidad

En cada nivel encontraremos una de estas cabinas. Una vez que entremos en ellas saldremos convertidos en una nueva versión de **Taz** (*snowboarder*, DJ rapero, *ninja*), lo que nos otorgará nuevos poderes.

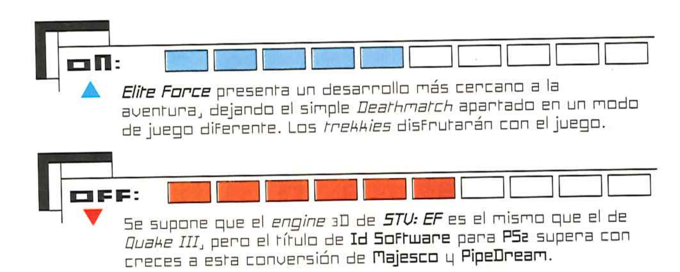
por << Doc >>

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: ACTIVISION
- DESARROLLADOR: PIPEDREAM/MAJESCO
- DISTRIBUIDORA: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: SHOOT'EM-UP 3D
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: NTSC-USA
- JUGADORES: 1-4
- FECHA DE APARICIÓN: 31 MAYO 2002

STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE

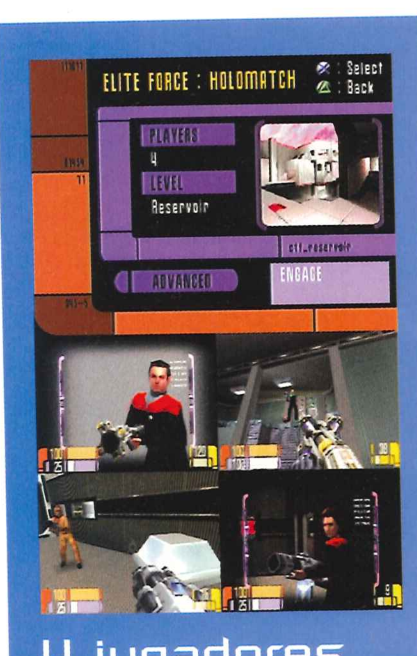
El universo Star Trek se estrena en los 128 bits de Sony



Siguiendo los pasos de *Quake III: Arena*, *Unreal Tournament* o *No One Lives Forever*, el título creado por **Raven** (artífices del genial *Soldier Of Fortune*, también en camino hacia los 128 *bits* de **Sony**) y basado en uno de los múltiples *Spin-off* de la famosa saga *Star Trek*, da el salto a **PS2**. La potencia del motor gráfico creado por **Id Software** para la tercera entrega de *Quake* ha permitido a los programadores de ***STV:EF*** adaptar la versión **PC** sin apenas cambios. Tan solo se ha reducido el detalle de sus texturas y su resolución, y se ha sacrificado el *Vsync* (con la consiguiente pérdida de *frame rate*). Al contrario que en títulos como *Quake III* o *UT*, ***ST Voyager*** presenta un desarrollo que se acerca más al género de la aventura, dejando de lado el simple *Deathmatch* en el modo para un sólo jugador. Esta versión para **PS2** conserva el divertido *Holomatch* para hasta cuatro jugadores del original e incluye soporte para teclado y ratón USB, ofreciendo así una experiencia lúdica similar a la del ***Star Trek Voyager: Elite Force*** creado para **PC**.

ON: *Elite Force* presenta un desarrollo más cercano a la aventura, dejando el simple *Deathmatch* apartado en un modo de juego diferente. Los *trekkies* disfrutarán con el juego.

OFF: Se supone que el *engine* 3D de *STV: EF* es el mismo que el de *Quake III*, pero el título de **Id Software** para **PS2** supera con creces a esta conversión de **Majesco** y **PipeDream**.



4 jugadores simultáneos

El modo *Holomatch* permite *Deathmatch* para 4 jugadores

El *split-screen* permite a esta versión de ***STV: EF*** para **PlayStation 2** poseer el famoso modo *Holomatch*, incluido también en la versión original para **PC**. Lo único diferente es que no posee *bots*.



El entorno gráfico de Star Trek Voyager: Elite Force recrea escenarios aparecidos en la serie con todo lujo de detalles.

La base de datos (abajo) permitirá ilustrar a los más trekkies sobre las aventuras y desventuras de los protagonistas del título de Raven Software.

por << ThE ScOpE >>

FICHA TÉCNICA

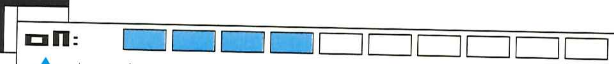
- COMPAÑÍA: TITUS
- DESARROLLADORA: SMARTDOG
- DISTRIBUIDORA: VIRGIN
- PAÍS DE ORIGEN: FRANCIA
- GÉNERO: CONDUCCIÓN
- FORMATO: CD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1-2
- FECHA DE APARICIÓN: 19-ABRIL-2002



DOWN FORCE

Un veloz arcade de conducción

Si disfrutasteis con *Cart Fury*, **Downforce** puede ser vuestro juego. Al igual que os dijimos en su día con el título de **Midway**, no se trata del típico juego que viene dispuesto a enfrentarse a las bestias sagradas del género tipo *GT3*. Ataca por el lado *arcade*, más que por el de la simulación. En ese aspecto, el reinado de *Burnout* tampoco estará amenazado, pero sí que estamos seguros de que **Downforce** tiene cualidades para entretener. Sus cifras así lo atestiguan. De entrada incluye 7 modos de juego diferentes, 6 circuitos con 3 trazados cada uno (más 2 recorridos ocultos) y 27 coches y sus respectivos conductores. Los vehículos son totalmente deformables, presenta efectos atmosféricos en tiempo real y repite los mejores momentos de cada carrera (esto es especialmente interesante por la espectacularidad de los accidentes). Todo esto en el haber. En el debe hay que hacer mención a su su monótona mecánica de juego, a la mediocre calidad gráfica, y a la falta de carisma de los coches, que son F1 futuristas sin personalidad.



ON: Lo mejor es la sensación de velocidad y la espectacularidad de los accidentes. La banda sonora también es interesante, así como la facilidad para hacerse con el control.



OFF: Los coches no son especialmente atractivos aunque emulen a los de Fórmula Uno. Tampoco tiene nada que no hayamos visto en otros juegos de similar temática.

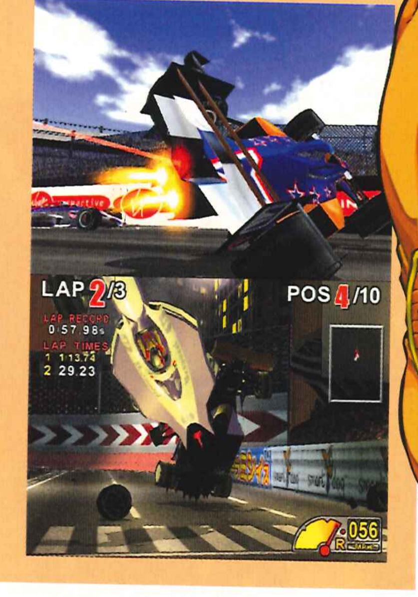
Volando voy, volando vengo

Aprende a volar por los aires a más de 300 km/h

Es lo que más se ha cuidado. Los accidentes serán una constante en el juego, mostrando imágenes tan espectaculares como las que veis en estas dos pantallas.



Los circuitos son tipo Mónaco, es decir, integrados dentro de trazados urbanos.









por << Nemesis >>

FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: JVC
- FORMATO: DVD-ROM
- DESARROLLADOR: ASMIK ACE ENT.
- VERSIÓN: PAL
- DISTRIBUIDOR: VIRGIN INTERACTIVE
- JUGADORES: 1
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- FECHA DE APARICIÓN: ABRIL 2002
- GÉNERO: SIM. DE VUELO

IRON EAGLE MAX

El japonés Sidewinder Max llega a Europa con un año de retraso

Desde que **Asmik** comercializara ***Iron Eagle Max*** en **Japón** (con el nombre *Sidewinder Max*) en diciembre de 2000, los usuarios de **PlayStation 2** han podido presenciar y disfrutar de un magnífico simulador de vuelo (*Ace Combat Trueno de Acero*) y otro genuinamente despreciable (*Top Gun*). Por uno de esos caprichos del destino, el juego que se adelantó a todos ellos es ahora el último en llegar a **Europa**, de manos de **JVC**. La sombra de **Namco** y su colosal *Ace Combat* ensombrecen a este inferior simulador que, no obstante, ofrece algunos detalles que podrían suscitar el interés de los aficionados a este tipo de juegos. Interminables sesiones de *briefings*, 32 misiones y 8 modelos de caza reales esperan a aquellos que, tras disfrutar de las mieles de *Ace Combat*, se atrevan con este ***Iron Eagle Max***. Al menos puede enorgullecerse de ser infinitamente mejor que *Top Gun* y, aunque sus gráficos son su punto más flojo, se deja jugar. La música ofrece contundentes guitarreos que harán las delicias de los *fans* del *rock* duro.

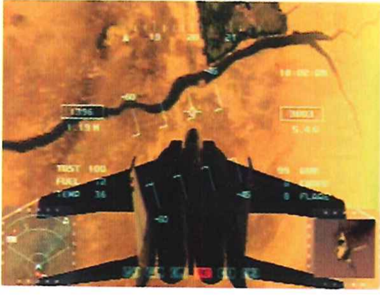


ON: La música es el apartado más destacado de un juego que podría llamar la atención de los enfermos de la simulación aérea, siempre y cuando ya tengan el genial *Ace Combat*.

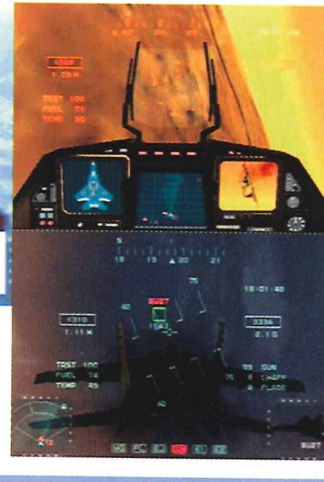
OFF: Como *Top Gun*, ***Iron Eagle Max*** supone un enorme salto atrás en calidad gráfica respecto a *Ace Combat*. Ha llegado a **Europa** demasiado tarde.



El aterrizaje es la maniobra más delicada a la que te tendrás que enfrentarte en todo el juego.







Iron Eagle Max ofrece cuatro cámaras diferentes, desde la típica vista interior de cabina a la no menos usual vista trasera al más puro estilo Afterburner.



Iron Eagle Max no es Ace Combat, pero al menos es más jugable que Top Gun.

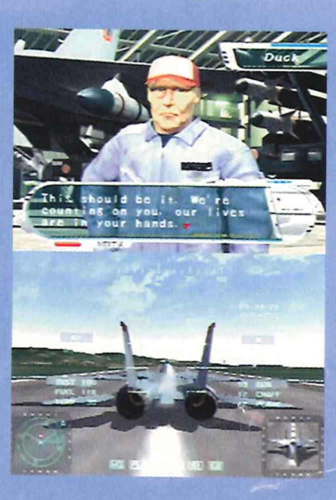


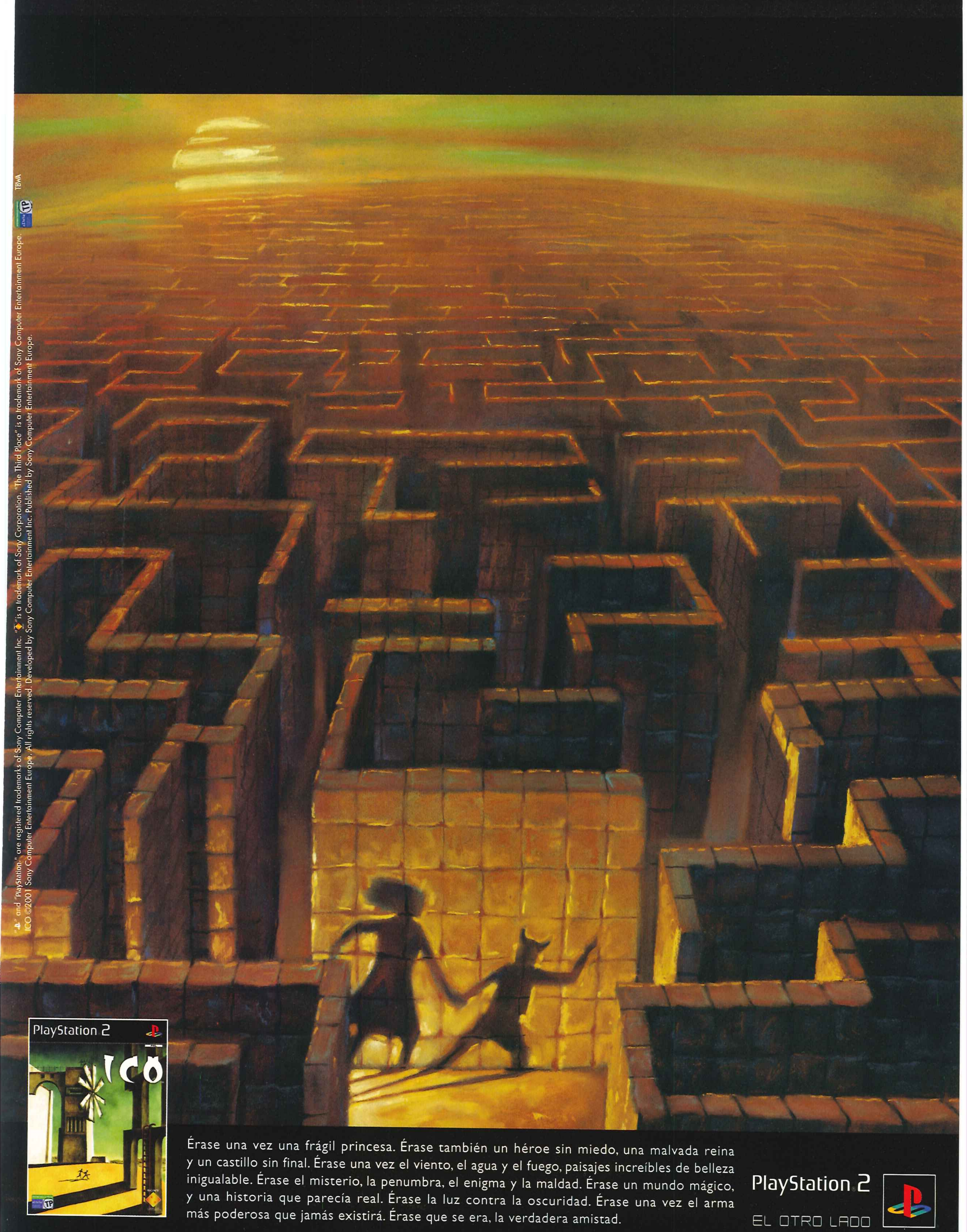


Qué duro es ser piloto...

... sobre todo a la hora de soportar las mil arengas de tus superiores

Aunque su mecánica es de *arcade* puro, en el modo Campaña de ***Iron Eagle Max*** abundan las reuniones, *briefings* y conversaciones con superiores, mecánicos y otros pilotos. Para evitar este rollo a los usuarios más ansiosos, el juego ofrece otros dos modos de juego (*Arcade* y Campaña Rápida) donde la acción es inmediata. Incluso podrás elegir si quieres hacer aterrizar o despegar a tu caza o por el contrario dedicarte sólo a surcar los cielos.




PlayStation 2
ICO
Érase una vez una frágil princesa. Érase también un héroe sin miedo, una malvada reina y un castillo sin final. Érase una vez el viento, el agua y el fuego, paisajes increíbles de belleza inigualable. Érase el misterio, la penumbra, el enigma y la maldad. Érase un mundo mágico, y una historia que parecía real. Érase la luz contra la oscuridad. Érase una vez el arma más poderosa que jamás existirá. Érase que se era, la verdadera amistad.
PlayStation 2
EL OTRO LADO
es.playstation.com
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "The Third Place" is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe.
ICO ©2001 Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved. Developed by Sony Computer Entertainment Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe.
TBWA

por << Nemesis >>



Cada una de las misiones de Jedi Starfighter puede jugarse de modo Cooperativo con un segundo jugador.

Utiliza La Fuerza para atacar a tus enemigos o repeler, como un escudo, cualquier tipo de impacto.

STAR WARS JEDI STARFIGHTER

<Podrás ver naves y enemigos del *Episodio II*>

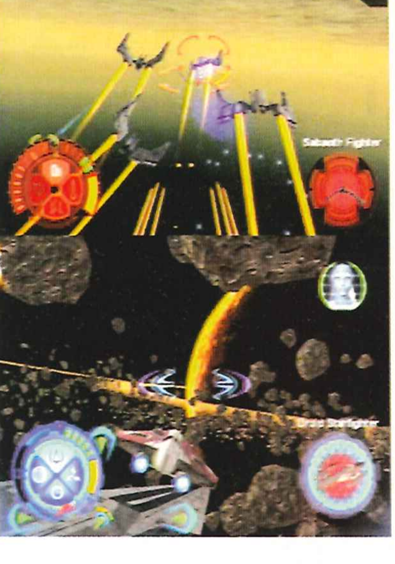
Ficha técnica

- **COMPAÑÍA:** LUCASARTS
- **DESARROLLADORA:** LUCASARTS
- **DISTRIBUIDORA:** ELECTRONIC ARTS
- **PAÍS DE ORIGEN:** ESTADOS UNIDOS
- **GÉNERO:** SHOOT'EM-UP
- **FORMATO:** DVD-ROM
- **JUGADORES:** 1-2
- **MISIONES:** 19+5 TRAINING
- **NAVES DISPONIBLES:** 2+9 BONUS
- **NIVELES DIFICULTAD:** 3
- **TEXTO-DOBLAJE:** CASTELLANO/CAST.
- **MEMORY CARD:** 156 KB
- **OPCIÓN 50/60 HZ:** NO
- **PVP RECOMENDADO:** 62,45€

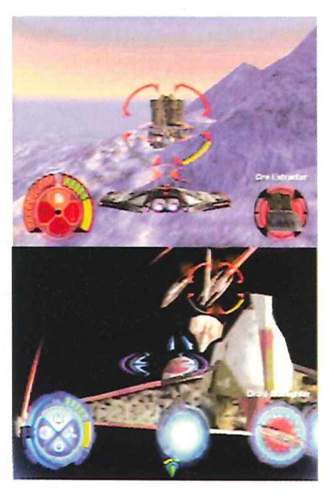


DualShock 2

○	Arma Secund.	L1	Dar Órdenes
□	Mira Manual	R1	Hacer Zoom
✕	Lasers	L2	Freno
△	Mira Automática	R2	Acelerador
✥	Eleg. Arma/Poder	Select	-
Izq.	Mover Nave	Start	Pausa
Der.	Hacer Rizos	L3	-
		R3	Estabilizar Nave



Jedi Starfighter es la punta del *iceberg*, la avanzadilla de la gran invasión mediática que se avecina con motivo del estreno mundial del segundo capítulo de *Star Wars: El Ataque De Los Clones*. La posibilidad de pilotar el *Jedi Starfighter*, la nave que utiliza **Obi Wan**, en una de las secuencias más espectaculares de la película, para escapar del fugaz cazarrecompensas **Jango Fett**, es el principal aliciente de esta secuela, en la que según nos confesó el propio diseñador del juego, **Tim Longo**, se ha mejorado en un 30% el *engine* gráfico del primer *Starfighter*. Se añaden nuevos e interesantes aspectos, como la posibilidad de utilizar La Fuerza como escudo o arma en mitad de los combates. **Nym**, uno de los tres pilotos del primer *Starfighter*, repite como personaje seleccionable y acompañará a **Adi Gallia**, miembro del Alto Consejo *Jedi* en su lucha contra el **Conde Dooku** y las fuerzas de la Federación de Comercio. La mecánica se ha mantenido prácticamente inalterable: dispones de un *zoom* para apuntar mejor y podrás dar órdenes al resto de tus compañeros mediante el *pad*. El uso de La Fuerza, disponible sólo cuando juegues con **Adi Gallia**, te será muy útil para superar las 19 misiones que componen el juego, la mayoría de las cuales requieren de 15 a 20 minutos para ser completadas. Abundan las misiones de escolta, pero también tendrás tiempo de dedicarte sólo y únicamente a sembrar la destrucción entre los *droides* de la federación. Mucho más suave a nivel gráfico que su predecesor e igual de jugable y divertido, ***Jedi Starfighter*** es un gran *shooter* para **PS2**. Difícil de imaginar un prólogo mejor para el aluvión de títulos basados en el *Episodio II* que están a punto de aparecer.



Detalles

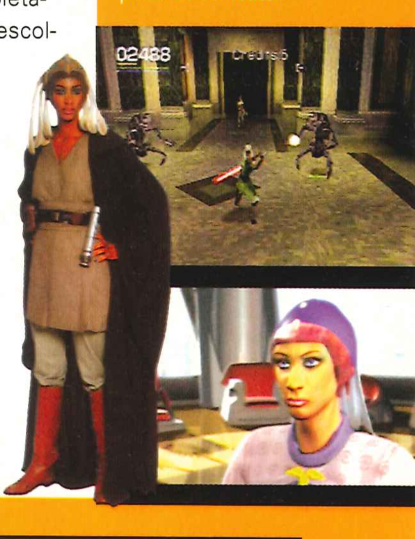


BENDITO ZOOM
Una de las principales señas de identidad del primer *Starfighter* que **LucasArts** no ha olvidado incluir en esta secuela. Gracias al *zoom* podrás abatir estructuras y enemigos a grandes distancias.

Adi Gallia

La componente del Alto Consejo *Jedi* protagoniza un nuevo videojuego

Después de mostrar su pericia en el manejo del sable láser en *Jedi Power Battles*, **Adi Gallia** deja patente su talento como piloto de combate.



30 bonus diferentes

que incluyen galerías de imágenes y nuevas naves.



Si además de cumplir los requerimientos específicos de cada campaña, resuelves la misión *bonus*, recibirás a cambio un extra muy especial: galerías de imágenes, un trailer con futuros lanzamientos de **LucasArts** basados en *Star Wars* (como el esperado *Bounty Hunter*), nuevas misiones para uno o dos jugadores, todo tipo de vídeos e incluso nuevas naves que incluyen a los míticos *X-Wing* o *Tie Fighter*. El premio gordo, la *Slave 1*, espera a quién complete todas las misiones ocultas del juego.



GRÁFICOS

Jedi Starfighter aporta unos gráficos mucho más suaves respecto a su antecesor. La conversión PAL es realmente buena.

9.0



JUGABILIDAD

El control de la nave es excepcional, y sorprendentemente sencillo pese a todas las acciones que se pueden ejecutar con el *pad*.

9.2



AUDIO

La voces en castellano tienen un papel determinante a lo largo de cada misión. Pese a ubicarse en el *Episodio II* sigue explotando la B.S.O del *Ep. I*.

EFECTOS **9.2**
BANDA SONORA **8.5**



DURACIÓN

La consecución de todos los extras y *bonus* te llevará a explorar este juego mucho más allá de lo que suele ser habitual en un *shooter*.

9.0

PS2



por << Nemesis >>

http://www.racer-revenge.com

STAR WARS

Los creadores de ATV Offroad salen más que airosos en su

Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: LUCASARTS
- DESARROLLADOR: RAINBOW STUDIOS
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: CONDUCCIÓN
- FORMATO: CD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- PERSONAJES: 18 + 5 SECRETOS
- CIRCUITOS: 13
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 183 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 62.45 €



La encomiable celeridad con que **Electronic Arts** ha decidido lanzar en **Europa** los nuevos títulos de *Star Wars* para **PlayStation 2** ha hecho posible que, en lugar de ofreceros el reportaje prometido el mes pasado, podamos pasar a analizar directamente la versión PAL de ***Star Wars Racer Revenge***. La secuela del celebrado *arcade* de conducción para **N64** y **DC** ha sido desarrollada por **Rainbow Studios**, los genios responsables de *craks* de la talla de *ATV Offroad* y *Splashdown*. Con semejante currículum era lógico que ***Racer Revenge*** diera mil vueltas a su predecesor en velocidad y jugabilidad. Siempre se ha achacado a los juegos de *Star Wars* de apoyarse demasiado en la licencia, que de no ser por sacar a **Darth Vader**, **Obi Wan** y la música de **John Williams** no pasarían de ser títulos del montón. En la mayoría de las ocasiones, no les falta razón a los que recurren a este argumento, pero en el caso de ***Racer Revenge*** estamos ante un excelente *arcade* de conducción, en la línea de los *WipeOut*, al que sólo se le puede achacar una única pega: ser demasiado fácil. La posibilidad de mejorar el equipamiento de nuestra vaina en la tienda de **Watto** y la inoperancia de los rivales hace posible llegar al final del juego con medalla de oro en todos los circuitos en sólo tres o cuatro horas. Claro está, luego queda intentarlo con los otros 17 personajes. Esto no ofrecería demasiados alicientes, de no ser por la identidad de dos de los cinco personajes secretos que encierra ***Racer Revenge***: **Darth Vader** y **Darth Maul**. Para acceder a los dos carismáticos señores del *Sith* deberás sudar sangre y derrochar horas y paciencia a través de 13 circuitos repartidos por cinco planetas: *Tatooine*, *Sullust*, *Mon Calamari*, *Gamorr* y *Ryloh*. En los ocho años transcurridos entre los sucesos acaecidos en el anterior *Racer* y la nueva entrega, que se sitúa cronológicamente en el *Episodio II: El Ataque de los Clones*, las reglas de la competición se han endurecido bastante.

DualShock 2

○	Vista Trasera	L1	Cam. Combate
□	Freno	R1	Derrape
✕	Acelerador	L2	Turbo
△	Cambio Cámara	R2	Reparación
Cruceta	Dirección	Select	Reset Posición
Izq	Dirección	Start	Pausa
Der	-	L3	-
		R3	-

Los 5 personajes secretos

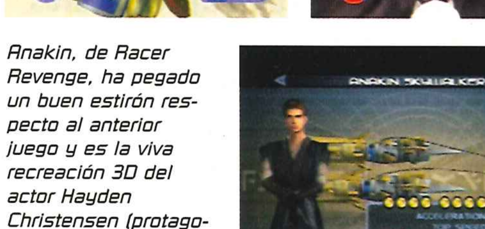
Para sacar a **Anakin** niño, supera el mejor tiempo por vuelta de cada circuito.
Para el **Sebulba** del *Ep. I*, llega el primero en cada circuito con **Sebulba**.
Para lograr a **Watto** consigue el mejor tiempo total en cada circuto. **Darth Maul** será tuyo si superas el *record* de K.O.'s. Tras reclutar a **Watto**, **Darth Maul** y **Anakin**, gana el torneo con uno de ellos y tendrás a **Darth Vader**.







La vista trasera es la que mejor muestra las verdaderas y gigantescas dimensiones de los pods, también llamados vainas.



Anakin, de Racer Revenge, ha pegado un buen estirón respecto al anterior juego y es la viva recreación 3D del actor Hayden Christensen (protagonista de Episodio II).



<*Racer Revenge* transcurre 8 años después de la 1ª entrega>

RACER REVENGE

primera creación para el universo Star Wars

Cada carrera se ha convertido en un «sálvese quién pueda» en el que prima tanto el «rascar» la carrocería de los rivales como llegar el primero a la meta. Entre la jauría de agresivos rivales hay que destacar a uno, **Sebulba**, que regresa a la competición con el objetivo de vengarse de **Anakin Skywalker**. Pese a la gran velocidad que alcanzan las vainas, su control es siempre perfecto, incluso en los circuitos más enrevesados. Se ha hecho un gran trabajo con la versión PAL y, aunque no permita el cambio a 60 Hz, no pierde suavidad y las franjas PAL son mínimas. El sonido es espectacular, con un Dolby Surround digno de la película que pide a gritos conectar la **PS2** a un buen amplificador. ¿Segundas partes nunca fueron buenas? Sin duda, este no es el caso.





Un verdadero aluvión de juegos licenciados del universo Star Wars acompañarán al estreno mundial de Episodio II: El Ataque de los Clones.

Detalles



DOLBY SURROUND
Conecta la consola a un amplificador de 5.1 o Dolby Surround y disfrutarás de un sonido digno de la película.



GALERÍA DE BOCETOS
La victoria en los torneos te permitirá acceder a una completa galería de bocetos de vainas, personajes y escenarios.

COMPITE CON UN AMIGO
Racer Revenge incluye un modo Versus con pantalla partida (horizontal o vertical) para dos jugadores.



¡DALES CAÑA!
La competición se ha endurecido mucho desde el anterior *Racer*. Prima no sólo llegar el 1º sino destruir, de paso, al rival.

PS2



GRÁFICOS
8.7 Algunos escenarios son mejores que otros, pero en líneas generales los gráficos son buenos y, lo que es más importante, bastante suaves.

JUGABILIDAD
9.0 Pese a las velocidades de vértigo que alcanzan las vainas, el control es siempre perfecto, incluso en los circuitos más complicados.



AUDIO
EFECTOS 9.2
BANDA SONORA 8.6
Por 1ª vez, **LucasArts** recurre a la banda sonora del filme, obra de **John Williams**. El sonido en Dolby Surround es sencillamente genial.



DURACIÓN
8.1 En comparación con el primer *Racer*, esta secuela es increíblemente fácil. Al menos te queda el reto de conseguir a **Darh Vader** y compañía.





Campeo Mundial FIFA

EA SPORTS

¡¡¡PUEDES GANAR 10.000 EUROS!!!

EA SPORTS y PlayStation 2 Revista Oficial te proponen un viaje a Londres los días 17, 18 y 19 de marzo representando a España, para enfrentarte a los 64 mejores jugadores del mundo jugando con MUNDIAL FIFA 2002. Ya sólo por defender nuestros colores, la cara del elegido por PS2RO y EA SPORTS aparecerá como jugador en el futuro FIFA 2003. Y si consigues proclamarte ganador mundial, recibirás un premio de ¡10.000 euros! ¿Te atreves?

- El ganador viajará con un redactor de PS2RO.
- Sólo podrán participar mayores de 18 años.
- Envía el cupón antes del 9 de abril.











nato Virtual
2002 de EA SPORTS

PlayStation 2

Mundial FIFA 2002

El único videojuego con licencia oficial de la Copa Mundial de la FIFA 2002

2002 FIFA WORLD CUP KOREA JAPAN

Totalmente en Castellano

EA SPORTS

¡EL ÚNICO VIDEOJUEGO OFICIAL DE LA COPA MUNDIAL DE LA FIFA 2002™!

©1974 FIFA TM

Si te crees lo suficientemente bueno, ¡¡¡ ATRÉVETE ¡¡¡

SORTEO «MUNDIAL FIFA 2002»

Nombre ....

Apellidos ....

Teléfono .... Edad ....

Dirección ....

Población .... Provincia .... Código Postal ....

- No se admitirán fotocopias del cupón y sólo se aceptará un cupón por lector. • El premio no podrá ser canjeado por dinero. • El ganador será avisado telefónicamente.
- La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

por << Nemesis >>

STATE OF EMERGENCY

Saquea a tus anchas y siembra el caos... ¡Poder para el pueblo!

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: ROCKSTAR
- DESARROLLADOR: VIS ENTERTAINMENT
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: ARCADE
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- ESCENARIOS: 4
- PERSONAJES: 5
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS.
- MODOS DE JUEGO: 2
- MEMORY CARD: 162 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
- PVP RECOMENDADO: 59,50 €



Al ver en acción ***State Of Emergency*** parece inevitable caer en las comparaciones con *Grand Theft Auto 3*. Los dos magnifican y glorifican la violencia (a la usanza de las películas de **Sam Peckinpah**) y sirven para demostrar que se puede arrasar en las listas de ventas con juegos de consola para adultos, sin censuras ni cortapisas. Nadie puede poner en duda que *GTA3* ha sido uno de los juegos más vendidos de la historia de **PS2**, mientras ***State Of Emergency*** ya es nº 1 en ventas para **PS2** en **Reino Unido** y **EE.UU.** Su desarrollo es mucho menos ambicioso que el de *GTA 3*. Aquí no hay coches que robar ni tanta variedad de misiones. De hecho, no pasaría de ser un simpático *beat'em-up* sin otra pretensión que divertir y dar rienda suelta a los instintos más sanguinarios, de no ser por la impresionante habilidad de sus programadores, capaces de mostrar en pantalla 250 personajes (con doce tipos de fisonomía) corriendo sin control por la pantalla. El jugador se ve inmerso en un auténtico estado de emergencia, rodeado de cientos de personas que saquean los comercios y transportan TV, vídeos y otras mercancías robadas, mientras las bandas callejeras intentan aprovechar el tumulto para ajustar cuentas con sus enemigos. En el modo Revolución pondrás tu talento al servicio de una de estas bandas para desempeñar las misiones que te propongan. Sin embargo, en el modo Caos tu objetivo será matar por matar, recoger todas las armas dis-



No es difícil adivinar cómo acabó la imagen de arriba... Cuentan que la cabeza rodó seis calles antes de detenerse.

DualShock 2

○	Recoger Arma	L1	Bombas
□	Patada	R1	Bombas
✕	Puñetazo	L2	Sprint
△	Ataque 360º	R2	Sprint
		Select	–
Cruceta	Dirección	Start	Pausa/Comenzar
Izq	Mirar	L3	–
Der	–	R3	–



Las cabezas vuelan, la sangre salpica, los pajaritos cantan... Ya ha llegado la primavera a State Of Emergency.





Modos



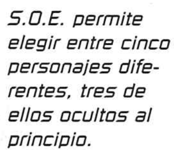
REVOLUCIÓN
Cumple las misiones que te irán proponiendo. Este modo de juego tiene más coherencia que Caos, pero se hace aburrido.



CAOS
La violencia por la violencia. Destruye todo lo que se mueve en pantalla: comercios, policías, civiles, bandas rivales... y supera la puntuación máxima.

<En *S.O.E.* verás correr en pantalla hasta 250 personajes, cada uno con su propia IA>





S.O.E. permite elegir entre cinco personajes diferentes, tres de ellos ocultos al principio.

Violencia callejera

Vis Ent. y Rockstar no se cortan un pelo: mucha sangre y no poca casquería

Las cabezas vuelan bajo el disparo de una recortada, los escaparates se hacen pedazos con el contacto de un cubo de basura... 250 personajes diferentes robando, asesinando y destruyendo la propiedad privada ante tus atónitos ojos. Despierta del *shock* pronto y recoge una de las armas del suelo antes de que la policía o los miembros de las bandas rivales te frían a balazos. La ley de la calle, matar o ser matado, se hace patente en el modo Caos. Recoge la cabeza, la pierna o el brazo del enemigo muerto y atízale con ella a su compañero. ¿Puedes imaginar una muerte más humillante?



persas por el escenario e iniciar un baile de fuego y de destrucción con el fin de recopilar puntos. Como un *Smash TV* pero a lo bestia, usando granadas, bates de beísbol, rifles de asalto, cócteles *molotov* y lo que haga falta para llenar el escenario de cadáveres. Como en *Grand Theft Auto 3*, en ***S.O.E.*** es posible liquidar a los inocentes transeuntes, pero tendrás que pagar un alto coste por ello (traducido en una drástica reducción de puntos). Brutal hasta el exceso. **Rockstar** vuelve a jugarse el tipo ante la opinion pública con un juego en el que se masacra a civiles, se tirotea a la policía y se destruye la propiedad privada. Todo con un fin «justo»: eliminar a una malvada corporación, pero semejante argumento no se lo creen ni los creadores del juego. Dejando bien claro, una vez más, que ***State Of Emergency*** no es *GTA3*, la arriesgada apuesta de **Rockstar** para los usuarios adultos de **PS2** deleitará a los devotos del *beat'em-up*, sobre todo a los de estómago fuerte. El modo Revolución se hace aburrido, pero el Caos lo compensa con creces.





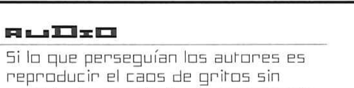
CORRED, MALDITOS
Lo más destacado de ***S.O.E.*** es ver correr en pantalla a 250 personajes sin que haya lugar a la más mínima ralentización.

GRÁFICOS — 9.0
El diseño cuasicómico de los personajes contrasta con la crudeza de sus acciones. Mostrar los 250 personajes es todo un logro.

JUGABILIDAD — 8.5
La mecánica de *S.O.E.* es fiel a la de los *beat'em-up* de toda la vida. Puños, patadas y munición ilimitada para causar daño y destrucción.



AUDIO — EFECTOS 8.7 / BANDA SONORA 7.0
Si lo que perseguían los autores es reproducir el caos de gritos sin sentido de un estado de emergencia, lo han cumplido a la perfección.



DURACIÓN — 8.0
Las misiones del modo Revolución son demasiado repetitivas y acaban aburriendo. El modo Caos es mucho más divertido.

PS2



por << Chip & CE >>

http://espana.ea.com

SLED STORM

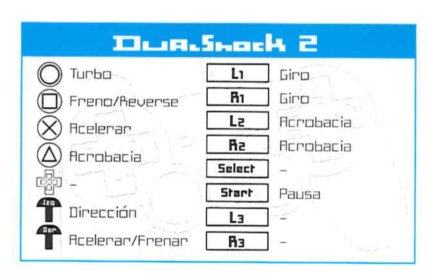
EA Sports Big ofrece una equilibrada mezcla de acrobacias

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: EA SPORTS BIG
- DESARROLLADOR: EA CANADA
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: CANADA
- GÉNERO: ARCADE
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1 - 2
- MODOS DE JUEGO: 4
- CIRCUITOS: 7
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS/INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 95 KB (MÍNIMO)
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 65,95 €



Entre los diferentes títulos aparecidos en el catálogo de **PlayStation 2** las motos han protagonizado juegos sobre asfalto (*Moto GP*), sobre tierra (*MX Rider*), sobre agua (**Jet Ski Riders**) y sobre nieve (*Artic Thunder*). En esta ocasión la nieve vuelve a ser la superficie elegida por **Electronic Arts** para mostrar las condiciones de la consola de **Sony**. Para ello han realizado una completa renovación del programa que, con el mismo título, apareció para **PSone** hace aproximadamente dos años. Como es lógico, el cambio de consola supone también una radical modificación visual. Así, los escenarios son mucho más amplios, ofreciendo extensos mapeados en los que pueden encontrarse múltiples atajos y caminos alternativos. Además, se ha buscado ofrecer un entorno dinámico mediante diferentes condiciones atmosféricas y una amplia gama de elementos en los siete circuitos incluidos. En este sentido pueden encontrarse estaciones de esquí, ciudades cubiertas de nieve y todo tipo de edificios y objetos. Gracias al motor gráfico incorporado, las motos de nieve se mueven a una velocidad increíble y, lo que es aún más importante, con una impresionante suavidad. Todo ello se ve favorecido por el sencillo sistema de control que hace que los vehículos tengan una gran manejabilidad, tanto sobre la nieve como en aquellos momentos en los que la moto se encuentra en pleno salto. Como cuarto representante de la serie **Big** (de la que también forman parte *NBA Street* y las dos entregas de *SSX*), las acrobacias juegan un papel fundamental en el nuevo título de **EA**. Para lograrlas hay que realizar diversas combinaciones de



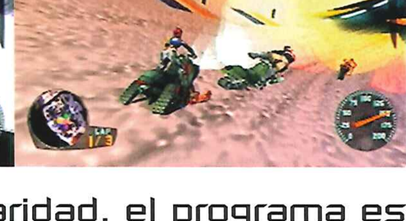
DualShock 2

Círculo	Turbo	L1	Giro
Cuadrado	Freno/Reverse	R1	Giro
X	Acelerar	L2	Acrobacia
Triángulo	Acrobacia	R2	Acrobacia
Cruceta	-	Select	-
Izq.	Dirección	Start	Pausa
Der.	Acelerar/Frenar	L3	-
		R3	-

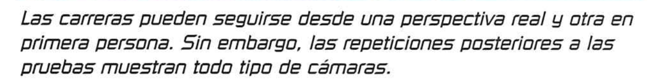


El motor gráfico empleado en el programa es el mismo utilizado en SSX. Los resultados son espectaculares.





<Por su espectacularidad, el programa es un digno representante de la serie Big>



Las carreras pueden seguirse desde una perspectiva real y otra en primera persona. Sin embargo, las repeticiones posteriores a las pruebas muestran todo tipo de cámaras.

Puedes incrementar el turbo (Storm) mediante figuras y derribando los múltiples objetos que rodean los circuitos.




Siete circuitos

Un entorno futurista para las motos de nieve

Se incluyen siete circuitos de dimensiones muy extensas y en los que el enorme mapeado ofrece múltiples rutas y diversos caminos alternativos. En los mismos, podremos encontrar todo tipo de objetos y construcciones con un *look* muy futurista.


CEDAR CANYON


POLAR FEST


BERMUDA BERG


BEAST FROM THE EAST


RUMBLE RIDGE

TWIN PEAKS

BLACK DIAMOND

Detalles



DOS JUGADORES
El modo *multiplayer* permite participar, mediante ventanas, a dos jugadores. Por su parte, el modo *Rival Challenge* enfrenta a dos jugadores aunque uno de ellos es controlado por la computadora.



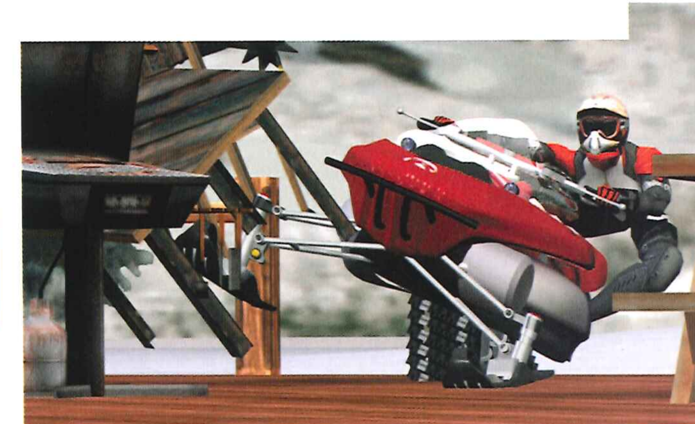
CAMPEONATO
En la versión de **PSone**, las acrobacias servían para obtener puntos canjeables en una tienda por nuevas motos. En este caso las acrobacias aumentan el turbo y las motos se consiguen pasando de fase.

y velocidad en las motos de nieve

botones, con lo que se aumenta la barra de turbo a la que se denomina «Storm». El mencionado turbo también puede conseguirse derribando determinados objetos, como indicadores de dirección o puertas de caminos secretos. En cuanto a las competiciones, destaca el modo Campeonato en el que hay que ir superando cada circuito para acceder al siguiente. Además, el paso de nivel activa motos y personajes inicialmente ocultos. Con respecto a estos últimos, el nuevo programa incluye un *look* más futurista en la misma dirección del entorno que rodea todo el programa. **Electronic Arts** ha logrado un programa en el que el control, casi intuitivo, engancha desde el primer momento, haciendo que las pruebas se conviertan en un reto continuo y a mil años luz de su único rival, el discreto *Artic Thunder*. ▮



En cada carrera participan seis pilotos, incluyendo el personaje controlado de forma manual.

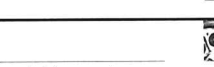




GRÁFICOS 8.9
Espectacular entorno en los circuitos. La suavidad y sincronización de movimientos hacen que el programa tenga una gran armonía en las pruebas.



JUGABILIDAD 9.2
Sencillo control sobre las motos. Velocidad y acrobacias se combinan de forma armónica. Los rivales son competitivos pero sin pasarse.



AUDIO EFECTOS 8.3 / BANDA SONORA 8.0
Apartado más pobre del juego. La música simplemente cumple su función. Respecto los FX, destacan las voces de los pilotos en determinadas fases.



DURACIÓN 8.4
Aunque 7 circuitos no es mucho, la amplitud de éstos hace que el juego sea duradero. Además, ofrece una gran variedad de competiciones.

PS2



por << Anna >>

http://www.eidosinteractive.co.uk

HERDY GERDY

¿Desde cuándo ser pastor es aburrido?

Ficha técnica

- **Compañía:** Eidos Interactive
- **Desarrollador:** Core Design
- **Distribuidor:** Proein
- **País de origen:** Reino Unido
- **Género:** Aventura/Estrat.
- **Formato:** DVD-ROM
- **Jugadores:** 1
- **Localizaciones:** 30
- **Criaturas salvajes:** 20
- **Texto-doblaje:** Castellano-Cast.
- **Niveles dificultad:** 1
- **Memory Card:** 110 KB (mínimo)
- **Opción 50/60 Hz:** No
- **PVP recomendado:** 59,95 €



Primero fue el caótico *Sheep* desarrollado por **Mind's Eye**, después apareció el incomprendido *Perro y Lobo* de **Infogrames** (ambos para **PSone**) y ahora, tras más de dos años en desarrollo, los ingleses nos dejan con la boca abierta al presentarnos su particular visión de cómo ser un buen pastor. ***Herdy Gerdy*** tiene en común con los anteriores títulos el propósito de unir en un mismo juego de pastoreo aventura y estrategia. Pero la diferencia es que sólo el programa de **Eidos** hace que la unión sea factible, e incluso emocionante. Quizá el elemento clave haya sido la inclusión de tantas y distintas clases de criaturas o, posiblemente, sea por su gran diversidad de misiones a cumplir. Pero estos aspectos no son los únicos que justifican que pastar por las laderas sea una actividad divertida y, tan estresante a la vez, que en ocasiones optarás por dejarlo para otro momento. Un total de 30 gigantescos y laberínticos escenarios por los que tendrás que orientarte con el mapa (si no quieres caer en las garras de un *Grompi*), pruebas infernales cronometradas en las que deberás encerrar a todas las criaturas si quieres obtener un utensilio para pastorear, trazar un plan para llevar hasta el corral a todas las especies sin que las bestias rosadas las alcancen... ¿Un juego de niños? No nos engañemos por su aparien-

Para completar tu equipo de pastor, tendrás que superar misiones contrarreloj.

DualShock 2

○	Hablar	L1	-
□	Usar Objeto	R1	-
✕	Saltar	L2	Inventario
△	Centrar Cámara	R2	Inventario
Cruceta	Mapa	Select	Inv./Barra Estado
Izq.	Caminar/Correr	Start	Pausa
Der.	Mover Cámara	L3	Vista 1ª Persona
		R3	-

¿Dónde estáis queridas?

Un total de 20 criaturas de distinta raza pastan en las praderas de *Herdy Gerdy*

Al principio te parecerá una locura, pero pronto te harás con el control de todas ellas. Primero conoce cómo reacciona cada especie ante tu presencia y, después, consigue en una dura prueba los objetos que te facilitarán controlar al rebaño hasta su corral. Cada raza obedecerá a un curioso utensilio, así los *Dupis* quedarán hipnotizados ante la vara mágica y los *Blips* te seguirán allá donde vayas cuando hagas sonar la flauta. Y en el momento que encierres a las criaturas requeridas, podrás acceder a la siguiente fase y seguir pastoreando.



<Herdy deberá recuperar la «Bellota Mágica» en un Torneo Pastoril para despertar a su padre de un profundo y largo sueño>















El mapa indica la posición de las criaturas salvajes y sus corrales, pero no la ubicación de las campanas.

Objetivos

BOTAS NUEVAS...
... y un sinfín de curiosos objetos que nos permiten realizar acciones extras. Supera las pruebas y te harás con todos.



MALDITOS GROMPIS
Condúcelos hasta su corral, de lo contrario se zamparán todas las criaturas y no podrás cumplir tu cometido.



ÁREAS SECRETAS
En cada nivel tendrás que encerrar, al menos, el 50% de las criaturas salvajes si quieres tener acceso a estas zonas.

cia, pues su desarrollo es mucho más complejo de lo que parece. El rebaño nunca estará a salvo, cada animal tiene su propia IA y actuará de acuerdo a lo que se le presente, y si pierdes alguna de las criaturas tendrás que volver a empezar el nivel. Asimismo, al recoger las 100 campanas de cada nivel podrás canjearlas por los extras del juego al vaquero de la Aldea del Valle. Lo cual supone que completar el juego el 100% llevará tardes y tardes de duro trabajo en el campo. Gráficamente es de ensueño; buenas texturas, estudiada iluminación (aunque con colores apagados) e ingeniosas animaciones con un *look* de dibujos animados, pues de ello se han encargado animadores de **Disney** y **Warner**. Sin embargo, lo que parecía de ensueño se convierte en pesadilla cuando la acción se complica. Pues aunque el movimiento de cámara puede ser controlado, en más de una ocasión nos dejará vendidos al temible enemigo. Pero sin duda, uno de los apartados más destacables en **Herdy Gerdy** es el de audio, pues posee un extraordinario doblaje al castellano con voces conocidas y unos efectos de sonido capaces de eclipsar a las bellas melodías que nos acompañarán en nuestro viaje hacia el Torneo Pastoril.



GRÁFICOS
Apartado de excepción si no fuera por el torpe movimiento de cámara. Buenas animaciones y cándido diseño de personajes y escenarios.
8.2



JUGABILIDAD
Al principio resulta difícil hacerse con el manejo de las criaturas, pero pronto te darás cuenta que lo complicado es cómo llegar al corral.
8.0



AUDIO
Aunque posee gran variedad de melodías quedarán en un segundo plano al escuchar los efectos de sonido. Buen doblaje al castellano.
EFECTOS **8.9**
BANDA SONORA **8.5**



DURACIÓN
Interminable: 30 localizaciones (en las que tendrás que regresar más de una vez), activar los extras del juego... hacer el 100% no es nada fácil.
8.7





por << Dani3po >>

DEMO JUGABLE INCLUIDA EN EL DVD-ROM

http://www.koeigames.com



DYNASTY WA

Las batallas más multitudinarias de la historia vuelven a

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: KOEI
- DESARROLLADOR: OMEGA FORCE
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: BEAT'EM-UP
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- PERSONAJES: 40
- NIVELES: 20
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 200 KB (MÍNIMO)
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 66,95 €

Dynasty Warriors 2 fue uno de los primeros juegos en aparecer para **PS2** y dejó claro la capacidad técnica de la consola a la hora de poner en pantalla decenas de figuras perfectamente modeladas en movimiento. Este punto era sin duda lo más llamativo del título, aunque aquellos que se introdujeron a fondo en el juego descubrieron un *beat'em-up* novedoso al incorporar elevadas dosis de estrategia, amén del complejo trasfondo histórico del que hacía gala. En esta tercera parte pocas cosas han cambiado, aunque las que lo han hecho han ido a mejor. La historia sigue estando basada en el *Romance de los Tres Reinos*, obra medieval de **Luo Guanzhong** ambientada en un convulso tercer siglo chino. Los tres reinos en conflicto son los de *Wu*, *Wei*, y *Shu*, y al comienzo del juego deberás hacer tu elección de bando. No hay ni malos ni buenos. Cada uno de ellos tiene sus propias motivaciones para intentar expansionarse a costa de los demás. Encarnarás a uno de los generales de cualquiera de los tres ejércitos y según vayas completando misiones, el número de estos personajes aumentará considerablemente. Antes de entrar en materia, se te presentará una detallada información sobre la batalla en cuestión y habrás de tomar decisiones, como por ejemplo tu equipo o el de tus dos guardaespaldas. Una vez en el terreno descubrirás unos entornos de tamaño gigantesco en los que gozarás de una libertad de movimiento absoluta. Sin embargo, poco puede hacer un solo hombre contra todo un ejército.



Este impresionante plantel de personajes seleccionables sólo estará disponible al completo una vez terminado el juego en varias ocasiones.

DualShock 2

○	Musou	L1	Defensa
□	Ataque	R1	Arco
✕	Salto	L2	Status
△	Cargar	R2	Mapa
Cruceta	-	Select	-
Izq	Dirección	Start	Pausa
		L3	-
Der	-	R3	-





ARMAS MEDIEVALES
A lo largo de la campaña tendremos acceso a un completo arsenal personalizado.



DOS JUGADORES
La novedad más interesante es la incorporación de varios modos multijugador.



MISIONES HISTÓRICAS
En ocasiones, y según el modo elegido, podremos seleccionar misión.

<*Dynasty Warriors 3* lleva hasta sus últimas consecuencias las batallas campales de su antecesor>







Estar rodeado de enemigos será algo muy común.





RRIORS 3

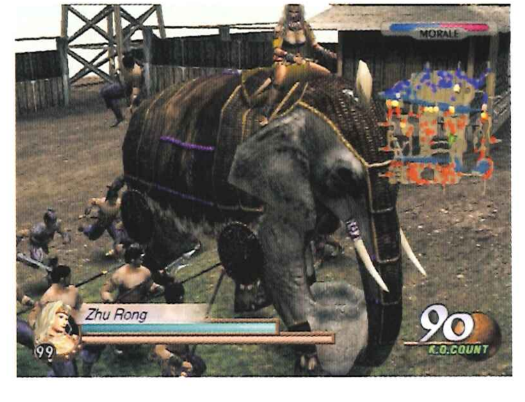
PlayStation 2 de la mano de Koei

Una saga con historia

Las leyendas chinas, fuentes de inspiración para Koei

El primer *Dynasty Warriors* (*Sangoku Musou*) apareció hace unos años para **PSone** y se trataba de un juego de lucha uno contra uno con los mismos personajes y la misma ambientación histórica que la segunda (*Shin Sangoku Musou*) y esta tercera parte.

Por lo tanto, no es recomendable desmarcarte de tu ejército, ya que te encontrarás totalmente sitiado por cientos de enemigos que defienden ferozmente a sus generales. El enfrentamiento contra los altos cargos del bando rival será uno de los momentos cumbre de la batalla y, además, darán acceso a nuevas armas para tu personaje. Al principio contarás con un golpe sencillo que podrás encadenar en un combo (un ataque especial pero algo lento) y el especial «Musou». Cuando se cargue completamente esta barra, podrás desatar un golpe especial de devastadoras y espectaculares consecuencias. La clave está en combinar todas estas posibilidades de ataque entre sí para no dejar opción al enemigo a replicar. En caso de que lo haga, siempre podrás cubrirte (algo poco común en este género). Aparte del modo Campaña (*Musou*) contarás con el *Free Mode* (una especie de *Survival* y *Time Attack*, todo en uno) y el *Versus* (con varias opciones como la Cooperativa a pantalla partida o la clásica uno contra uno). En resumen, si te gustó *Dynasty Warriors 2*, este título colmará todas tus expectativas. Además, no hay nada en el mercado actual remotamente parecido.



Otra novedad que incorpora DW3 es la presencia de elefantes de combate entre las tropas de asalto.

PS2

GRÁFICOS — 8.6
La multitud de personajes moviéndose a la vez es lo más remarcable. La niebla sigue presente y hay bastantes ralentizaciones.

JUGABILIDAD — 8.8
No te costará ni un minuto adaptarte al control del juego. La mecánica es muy dinámica y no deja ni un segundo a la calma.





AUDIO — EFECTOS 8.7 / BANDA SONORA 8.2
Las melodías son bastante cañeras para un juego con esta ambientación. Los efectos de sonido y las voces (en japonés e inglés) son eficaces.

DURACIÓN — 8.7
Presenta un número elevado de niveles y además invita a ser jugado en varias ocasiones gracias al gran número de personajes distintos.



por << R. Dreamer >>

www.legacyofkain.com

BLOOD OM

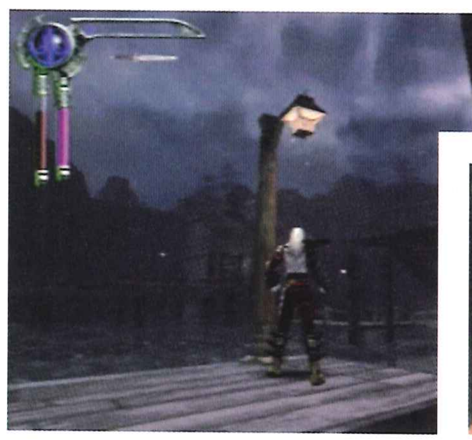
La oscura leyenda de Kain extiende su sombra hasta las

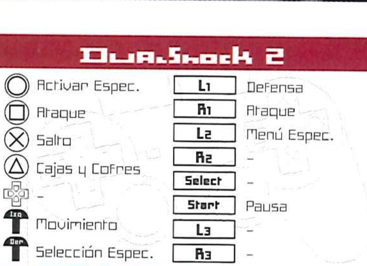
Ficha técnica

- **COMPAÑÍA:** EIDOS
- **DESARROLLADOR:** CRYSTAL DYNAMICS
- **DISTRIBUIDOR:** PROEIN
- **PAÍS DE ORIGEN:** ESTADOS UNIDOS
- **GÉNERO:** ACCIÓN/AVENTURA
- **FORMATO:** DVD-ROM
- **JUGADORES:** 1
- **PERSONAJES:** 1
- **CONTINUACIONES:** INFINITAS
- **TEXTO-DOBLAJE:** CASTELLANO/CAST.
- **NIVELES DIFICULTAD:** 1
- **MEMORY CARD:** 81 KB (MÍNIMO)
- **OPCIÓN 50/60 HZ:** NO
- **PVP RECOMENDADO:** 60.04 €



El grupo desarrollador de **Crystal Dynamics** que ha dado vida a títulos como *Akuji the Heartless*, *Soul Reaver* así como el segundo y tercer capítulo de *Gex*, ofrece una nueva perspectiva del mundo de **Nosgoth** para **PS2**. Las raíces del argumento entroncan con *Blood Omen: Legacy of Kain*. Es decir, ésta es la verdadera secuela del excelente primer capítulo de la saga. Por supuesto, ambos comparten protagonista, el sanguinario vampiro **Kain**. Despojado de sus poderes por un misterioso personaje regresa a la capital de **Nosgoth**, *Meridian*, para dominar otra vez el mundo. El desarrollo de ***Blood Omen 2*** adopta la dinámica de una aventura de acción tipo *Resident Evil*, con la excepción de que es posible combatir con las manos si **Kain** no cuenta con un arma. El sistema de combate ha sido muy cuidado por sus creadores. Ataques imparables, combos y golpes especiales otorgan una variedad casi digna de un juego de lucha, que por desgracia no se ve reflejada a la hora de la verdad. De cualquier

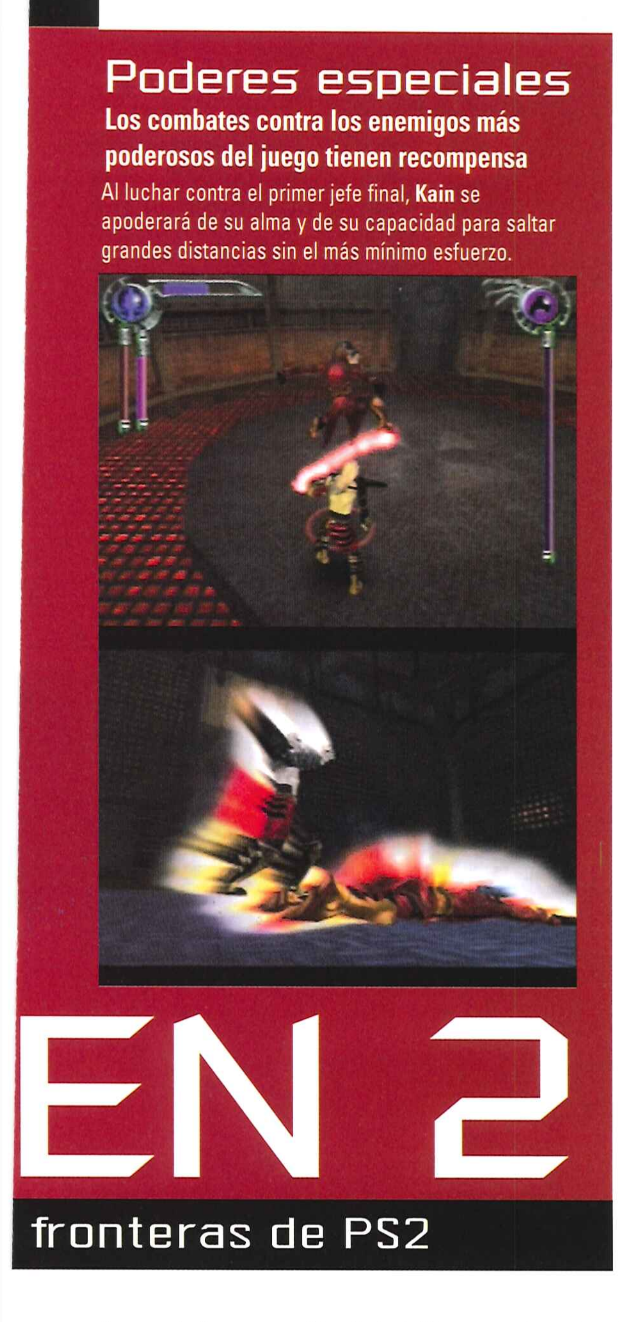




La ciudad está plagada de guardias para evitar que los vampiros aterroricen a sus habitantes.

DualShock 2

○	Activar Espec.	L1	Defensa
□	Ataque	R1	Ataque
✕	Salto	L2	Menú Espec.
△	Cajas y Cofres	R2	-
		Select	-
Cruceta	-	Start	Pausa
Izq.	Movimiento	L3	-
Der.	Selección Espec.	R3	-



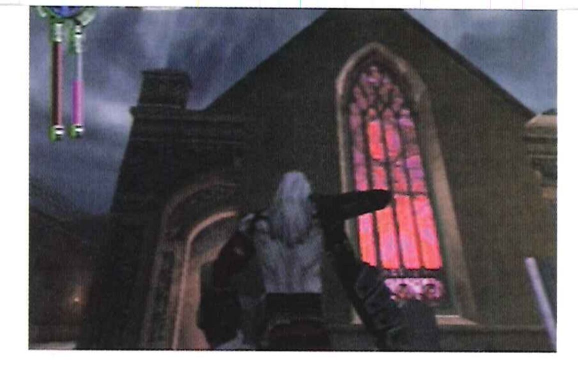
Poderes especiales

Los combates contra los enemigos más poderosos del juego tienen recompensa

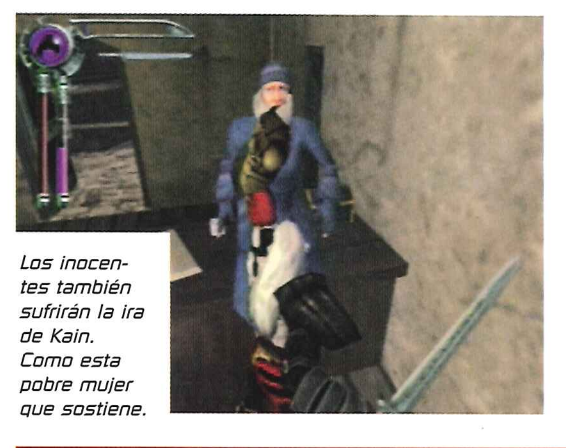
Al luchar contra el primer jefe final, **Kain** se apoderará de su alma y de su capacidad para saltar grandes distancias sin el más mínimo esfuerzo.

EN 2

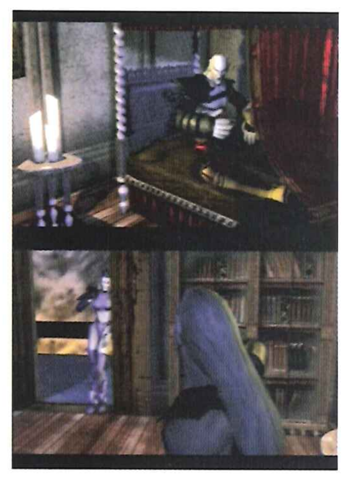
fronteras de PS2



<La ambición de Kain no tiene límites. Su deseo es recuperar el poder para controlar Nosgoth de nuevo>



Los inocentes también sufrirán la ira de Kain. Como esta pobre mujer que sostiene.



La intro nos sitúa en el periodo de la historia de Nosgoth en el que despierta el vengativo Kain.



Acción y camuflaje



EL VAMPIRO
Con L2 **Kain** accede a un menú donde seleccionar poderes especiales (niebla, furia, etc.) que activará con Círculo.



CAMUFLAJE
En las zonas con niebla, **Kain** puede convertirse en bruma y matar de una forma especial a sus enemigos.



COFRE
En su interior atesoran energía que aumenta la barra de energía y, por lo tanto, su poder según se avanza en el juego.



INSTINTO
Kain es un vampiro y como tal necesita alimentarse de la sangre humana para recuperar su vitalidad.

forma, la incorporación de habilidades sobrenaturales y tácticas de camuflaje le confieren a la jugabilidad una gran diversidad. Controlar la mente de un inocente ciudadano para que sirva a los planes de **Kain** o acercarse sigilosamente a un enemigo para acabar con él, son algunos ejemplos de las múltiples acciones que se podrán realizar en ***Blood Omen 2***. En lo que al apartado gráfico se refiere, **Crystal Dynamics** ha llevado a cabo un excelente trabajo. No despliega el preciosismo de Devil May Cry y otros títulos para **PlayStation 2** de primera fila, pero sí da la talla. Los escenarios están representados con un diseño que nos ofrece un entorno creíble y, aunque algunos elementos resulten repetitivos en ciertas zonas, en ningún momento llegan a defraudar al jugador. La atmósfera agobiante y oscura que impera en **Nosgoth** está muy bien conseguida. Los efectos de sonido y la banda sonora podrían haber contribuido a reforzar este aspecto, pero no rayan a gran altura. Los personajes están representados con un aceptable grado de detalle y su variedad (tanto criaturas demoníacas como humanos) no se termina en su aspecto, también varían sus estilos de lucha y comportamientos respecto al protagonista. ***Blood Omen 2*** hace hincapié en la acción y, aún así, sus creadores no han olvidado añadir ciertos toques de aventura. Enigmas, casi siempre basados en conducir la energía *Gliph* para abrir una puerta o activar un mecanismo. Pero sin duda, uno de sus puntos más fuertes es el sólido argumento que saciará la curiosidad de los seguidores de esta saga con casi toda seguridad. ▮



ENERGIA GLIPH
Los *Sarafan* han construido un dispositivo para alejar a los vampiros de la ciudad. Todo él se alimenta de la fuente de energía *Gliph* que está controlada por una misteriosa sociedad secreta de *Meridian*.

GRÁFICOS 8.5
Un apartado muy sólido, que únicamente adolece de no haber explotado un mayor detalle en los escenarios de la aventura.



JUGABILIDAD 7.9
Promete mucho en un principio. Pero la profundidad del argumento se pierde un tanto en el desarrollo lineal y en unos *puzzles* algo sencillos.

AUDIO EFECTOS 8.0 / BANDA SONORA 8.0
Destacar que el juego está doblado al castellano, y bastante bien. Aunque los efectos de sonido o la banda sonora no resultan ser lo mejor del juego.



DURACIÓN 8.1
Blood Omen 2 nos relata una fascinante historia que hará muy llevadero el épico viaje de este vampiro por la capital de Nosgoth.

PS2



TEST

<Con tirachinas o con espada, pero acaba con los piratas>

por << Anna >>

Detalles

TIERRA DE TRAMPAS
La isla posee 7 peligrosas y diferentes localizaciones.

APRENDE A VOLAR...
... siguiendo la estela mágica de **Campanilla**.

Según vayas progresando en el juego y recuperando el poder de Campanilla, aprenderás nuevas técnicas de lucha.

Mediante una combinación de botones, Peter podrá volar sin ayuda de Campanilla.

DualShock 2

Botón	Acción	Botón	Acción
○	Correr	L1	Inventario
□	Usar Arma	R1	-
✕	Saltar	L2	Agacharse
△	-	R2	-
Cruceta	Dirección	Select	-
Joystick izq.	Dirección	Start	Menú Pausa
Joystick der.	-	L3	-
		R3	-

PlayStation 2 — Disney PETER PAN LA LEYENDA DE NUNCA JAMÁS

http://es.playstation.com

PETER PAN: LA LEYENDA DE NUNCA JAMÁS

Una pequeña excepción dentro del aciago catálogo de Disney

Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: SONY C.E.
- DESARROLLADOR: BLUE 52
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: AVENTURA/ACCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- LOCALIZACIONES: 7
- FASES: 24
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 76 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.99 €



Parece ser que el niño mimado de **Disney** ha sido el único privilegiado de gozar una aceptable adaptación al videojuego. Por lo menos su desarrollo es seductor desde el principio y su jugabilidad es bastante variada. Y es más, la dificultad irá aumentando según avancemos por el País de Nunca Jamás (algo que parecía haber olvidado la factoría de los sueños en sus últimas producciones). Así pues, la misión de **Peter Pan** será rescatar a los Niños Perdidos y recuperar la varita mágica de **Campanilla** que el **Capitán Garfio** ha robado. De este modo, **Peter** recuperará poco a poco su poder y podrá realizar infinidad de movimientos (volar, saltos dobles, correr...) con el fin de arrebatar al malvado corsario el tesoro de la Isla. Lástima que el control del personaje no sea muy preciso y que gráficamente sólo pueda calificarse por su modestia, pues más bien parece un título de 32 *bits*. Sin embargo, el cuidado apartado sonoro y la posibilidad de contemplar más de 10 secuencias del filme original (12 minutos en total), camuflan las lagunas del programa. Es de destacar que, aunque no sigue el hilo argumental de la película, **Blue 52** ha ideado una aventura divertida y muy en la línea del mítico cuento de **James M. Barrie**. ▮



GRÁFICOS — 7.0
Respetar el ambiente y diseño de personajes de la mítica saga no es suficiente. Continuas ralentizaciones, texturas planas y modestos gráficos.

JUGABILIDAD — 8.0
Diversidad de movimientos y una dificultad no muy elevada, pero que va en aumento. Cierta imprecisión sobre el control del personaje.

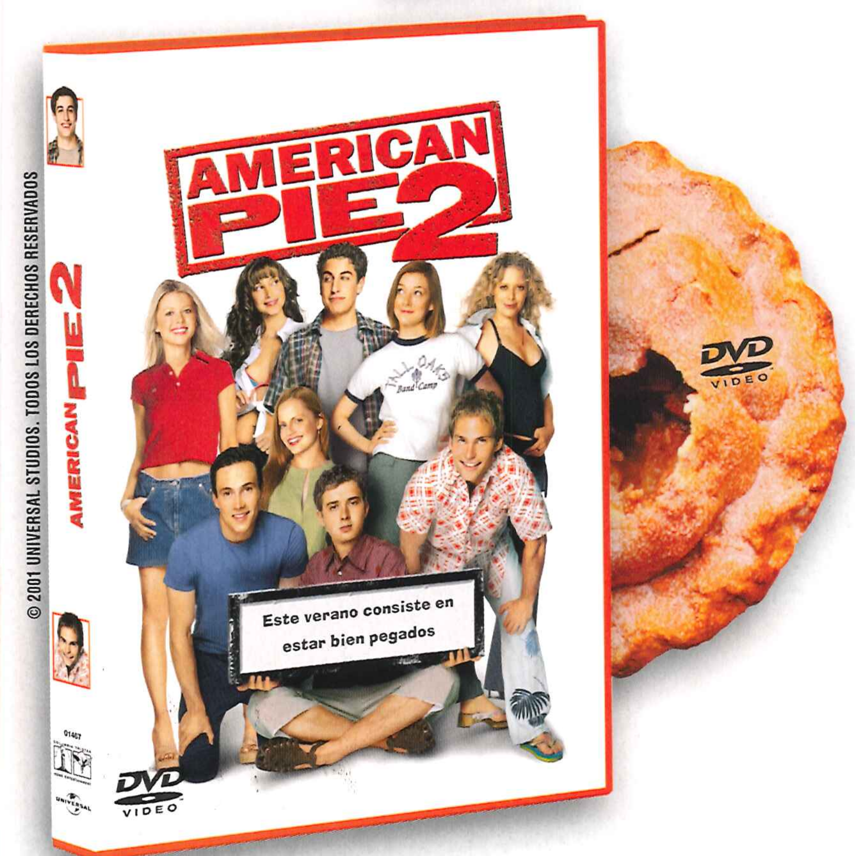
AUDIO — Efectos 7.9 / Banda sonora 7.5
Aunque algo repetitivas, posee buenas melodías. Escasos efectos de sonido, pero efectivos, y un doblaje al castellano bastante aceptable.

DURACIÓN — 7.8
Ni muy largo ni muy corto: siete diferentes localizaciones con un total de 24 fases, más los curiosos duelos con los *Final bosses*.

PS2







UN DVD RELLENO DE APETITOSOS EXTRAS:

- Comentarios del Director, Escritor y del reparto
- Documental: "Cómo se coció American Pie 2"
- Tomas falsas
- Escenas eliminadas
- Tras las cámaras
- Escenas del casting de "American Pie"
- Vídeo musical
- Mejores escenas de "American Pie" y "American Pie 2"
- Acceso directo a las canciones y a tus frases preferidas de la película
- Trailer de cine
- Notas de producción
- DVD Rom
- Filmografías del Director y de los actores





UNIVERSAL

www.columbiatristarvideo.es

COLUMBIA TRISTAR HOME ENTERTAINMENT

por << Doc >>

NO ONE LIVES

El shoot'em-up 3D más desternillante y retro de PC llega

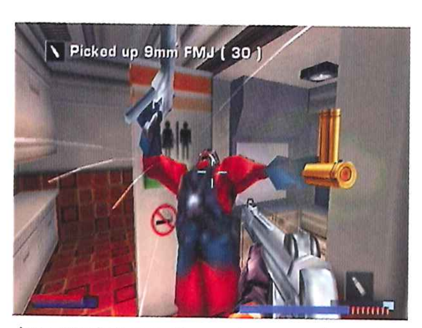
FICHA TÉCNICA

- **COMPAÑÍA:** FOX INTERACTIVE
- **DESARROLLADOR:** MONOLITH
- **DISTRIBUIDOR:** VIVENDI UNIVERSAL
- **PAÍS DE ORIGEN:** ESTADOS UNIDOS
- **GÉNERO:** SHOOT'EM-UP 3D
- **FORMATO:** DVD-ROM
- **JUGADORES:** 1
- **MODOS DE JUEGO:** 1
- **ESCENARIOS:** 15
- **TEXTO-DOBLAJE:** INGLÉS/INGLÉS
- **NIVELES DIFICULTAD:** 4
- **MEMORY CARD:** 142 KB
- **OPCIÓN 50/60 HZ:** NO
- **PVP RECOMENDADO:** 60.04 €



Tras su paso por el mundo del **PC** y siguiendo la estela de otros *shoot'em-up* 3D de éxito como *Quake III* o *Half-Life*, el título creado por **Monolith** da el salto a **PlayStation 2**. El argumento de ***NOLF*** nos situará en unos «poperos» años 60, en el papel de **Cate Archer**, una agente especial al más puro estilo *Austin Powers*. Las semejanzas del título de **Monolith** con el filme, protagonizado por **Mike Myers**, no son sólo por su colorista puesta en escena y su hipotético contexto espacio-temporal, ya que las situaciones que viviremos junto a **Kate**, los diálogos que se suceden en el juego y su argumento en general es tan hilarante como el de cualquiera de las dos entregas aparecidas de *Austin Powers*. El motor gráfico de ***No One Lives Forever*** es una adaptación a **PS2** del famoso *LithTech Engine* aunque, teniendo en cuenta el tiempo que lleva el título en el mercado de **PC** (casi dos años), los creadores de esta versión para **PS2** no se han esforzado lo más mínimo en el apartado visual. ***NOLF*** hace gala de un *frame rate* bajo e inestable, de unas texturas de baja calidad y de una buena cantidad de fallos gráficos («pixels huecos» entre las texturas, animaciones que se aceleran o ralentizan, etc.). Jugar a ***NOLF*** en **PS2** es





Los niveles que tienen lugar en los departamentos de un avión son tan trepidantes como desternillantes.

casi como jugar a un juego para **PC** programado en el 2000 con un ordenador ensamblado en el 99. El apartado jugable, aunque no puede compararse en profundidad y posibilidades al de títulos como *Quake III: Revolution* o la versión **PlayStation 2** de *Half-Life*, posee una mayor calidad que el visual. En ocasiones, lo rebuscado de sus *puzzles* (algo complicados para su



<Su complicado desarrollo y su gran longevidad es lo mejor de *NOLF*>

Cada uno de los niveles posee un determinado tipo de enemigos, con su característico aspecto y sus diferentes armas.





Detalles



DIÁLOGOS
Tanto los diálogos de los personajes que no toman parte directa en la aventura como los de **Cate Archer** y sus contactos, son tan cómicos como los de *Austin Powers*.



SITUACIONES
En ***NOLF*** viviremos diferentes situaciones de lo más variopinto. En la captura, **Cate** es lanzada desde un avión sin paracaídas. Para sobrevivir tendrá que robarle uno a un enemigo.

El fusil que tendremos que utilizar en el primer nivel no posee ningún tipo de zoom.

Entrenamiento
Entrena tus movimientos y *gadgets*

En la base principal podremos aprender a movernos en todo tipo de entornos y a utilizar los extraños *gadgets* que **Cate Archer** tendrá a su disposición. Al principio de cada nueva misión, nos mostrarán el uso de los nuevos y diversos *items* que tendremos que utilizar para poder progresar con éxito.

FOREVER

a PS2 de mano de Fox Interactive



Las vestiduras de Cate Archer cambiarán dependiendo del nivel en el que nos encontremos.

género) o la absurda dificultad de alguno de sus escenarios (tan pronto eliminaremos a tres enemigos de una ráfaga, como caeremos a manos de un simple soldado), desesperarán al *shooter* más experimentado. Lo único realmente destacable de su jugabilidad es la posibilidad de utilizar estrambóticos *gadgets* como una ganzúa-pinza para el pelo o un perfume capaz de dejar KO a los enemigos y su extenso desarrollo, que nos llevará a través de 15 diferentes niveles repartidos por todo el mundo. ***No One Lives Forever*** no es ni mucho menos el mejor *shoot'em-up* 3D (por supuesto, tampoco es el peor) creado para **PlayStation 2**, pero si te gustan los juegos largos, complicados y de un desarrollo de lo más hilarante, ***No One Lives Forever*** puede llegar a ser uno de tus juegos preferidos.



La limitada Inteligencia Artificial de los oponentes no les permite disparar a través de los cristales.



PS2



GRÁFICOS 7.8
Es imperdonable que, siendo *NOLF* un título de PC creado hace más de 2 años, su motor gráfico sea mucho peor que el de títulos como *Quake III: Revolution*.

JUGABILIDAD 7.6
Los objetivos a realizar son algo rebuscados. El control no tiene término medio. Con *auto-aim* es facilísimo y sin él es imposible jugar.



AUDIO EFECTOS 8.4 BANDA SONORA 8.6
Es una lástima que con lo cómico que son sus diálogos no estén doblados al castellano. La banda sonora recuerda a la del filme *Austin Powers*.

DURACIÓN 8.7
Aunque carece de un modo para dos jugadores, sus 15 escenarios son de los más largos que hemos visto en un *shoot'em-up* 3D.



TEST

por << Chip & Ce >>

DualShock 2			
◯	Zoom al Green	L1	Elegir Palo
▢	Tipo de Golpe	R1	Elegir Palo
✕	Vista Aérea	L2	Efecto
△	Posición de Pies	R2	Potencia
✚	Dirección	Select	Cámara Campo
Izq	Golpear	Start	Pausa/Opciones
Der	Golpear	L3	-
		R3	-

<Dos jugadores pueden participar simultáneamente para lograr el hoyo en el menor tiempo posible>

Dentro del modo Games se incluyen 6 torneos con normas y reglas para todos los gustos.

Detalles

CAMPOS
Aparecen 7 campos, de los que cuatro son reales (*Pebble Beach, Sawgrass, Royal Birkdale* y *Princeville*) y otros dos ficticios. Sólo el primero estaba en la primera entrega de *Tiger* para **PlayStation 2**, del que desaparecen *Poppy Hills* y *Spyglass Hill*.

JUGADORES
Además de **Woods** y varios jugadores ficticios se incluye a **Begay**, **Singh**, **Montgomerie**, **Janzen**, **Furyk**, **Faxon** y Leonard. Sólo repiten los dos últimos, mientras que se recupera de la versión de **PSone** a **Janzen** y se elimina a **Calcavechia**, **Cink** y **Damron**.

http://espana.ea.com

TIGER WOODS PGA TOUR 2002

Tiger repite programa ampliando las opciones

Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS
- DESARROLLADOR: EA SPORTS
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: CANADA
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- PERSONAJES: 8 + FICTICIOS
- CAMPOS: 7
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS/INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 77 KB (MÍNIMO)
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 65,95 €

AXDO

La saga *PGA*, encabezada por **Tiger Woods**, fue la primera en llevar el golf hasta **PS2**. Un año después, el popular jugador vuelve a dar nombre a la que es la décimo primera entrega de la saga. El nuevo programa incluye novedades que van desde las opciones hasta el sistema de control. Con respecto a lo último, se consolida definitivamente el control analógico exclusivo. Además, se suprime el indicador de potencia, lo cual elimina referencias y obliga a ajustar la potencia y la precisión de forma más intuitiva. En las opciones destaca la ampliación de campos, que pasa de 3 a 7, incluyendo 4 reales y 3 ficticios. Algo parecido ocurre con los jugadores en los que, además de **Tiger**, aparecen 7 profesionales (uno más que en la entrega de 2001), así como varios jugadores producto de la imaginación de los programadores. Visualmente aumenta el número de animaciones, destacando unos espectaculares primeros planos, y se mejora el entorno mediante renderizaciones a escala. Destaca el modo Rápido, un acercamiento a la concepción *arcade*, en la que el objetivo consiste en lograr el hoyo en el menor tiempo posible, y en el que pueden participar por primera vez en el golf dos jugadores de manera simultánea.


GRÁFICOS 8.7
Los movimientos de los golfistas han sido renderizados, incluyendo expresiones y gestos individualizados. El número de animaciones aumenta.


JUGABILIDAD 8.3
Es la segunda vez que el control analógico deja fuera al digital. Al eliminar la barra de energía se pierde una referencia.


AUDIO 8.2
La música, con algunas gotas de *rap*, tiene más ritmo de lo que suele ser habitual en los pausados simuladores de golf.



8.2

DURACIÓN 8.4
Se duplica el número de campos y se alargan las horas de juego mediante la incorporación de 3 niveles de dificultad.



por << R. Serrano >>

Un castillo, una princesa y un joven héroe. Elementos que se conjugan en Ico para crear uno de los mejores juegos de PlayStation 2. En la presente guía te desvelamos todos sus secretos.

ICO

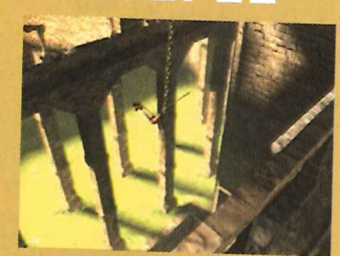
EL PRINCIPIO

Cuando el juego comienza, **Ico** se halla en una sala enorme repleta de sarcófagos. En uno de los extremos hay una escalera. Si subes encontrarás una palanca que abre la puerta tras la escalinata. En la siguiente habitación sube a la cadena y, desde ella, salta a la zona superior para salir por la ventana. Accederás a una sala con una gran escalera de caracol. Sube por la escalerilla derecha para acceder a ella. Cuando llegues a un punto donde no puedas avanzar más, sal al exterior por la ventana. Aquí la última te dará acceso a la continuación de la escalera de caracol y al final verás una palanca que hace descender la jaula. Baja rápidamente, después sube por la otra escalerilla y desde la plataforma sobre la Puerta Idolo salta a la jaula para liberar a **Yorda**. Entonces aparecerá una criatura para raptar a la chica. Coge el palo que está ardiendo y dirige tus pasos hacia el lugar donde la princesa está desapareciendo en las sombras. Con R1 podrás librarla de la garra de las tinieblas. Después inspecciona la sala. Junto a la jaula hay una serie de estatuas que conforman lo que llamaremos una Puerta Idolo. **Yorda** se encargará de abrirla con sus poderes especiales despejando el camino.

PUENTE VIEJO

Aquí está el primer sofá. Aprovecha para descansar y grabar partida antes de continuar. A mitad de camino, el puente se colapsará acabando con toda posibilidad de volver atrás. En el otro extremo, coloca a **Ico** sobre la baldosa que sobresale y se abrirá la puerta. Ahora estás en una pequeña cámara. Al bajar las escaleras se abrirá un portal infestando la sala de criaturas. Acaba con ellas. Utiliza los jarros como armas arrojadizas. Después, en una zona más baja junto a los escalones, verás un bloque. Empújalo y se activará un mecanismo que descubre una nueva

Cómo moverse



Ico puede andar, correr y saltar. Si se encarama a una cadena o cuerda, manteniendo pulsado el botón Círculo, **Ico** se balancea utilizando el *control-pad* para llegar a sitios inaccesibles. Si durante el balanceo el protagonista no alcanza toda la amplitud de movimiento, el juego te estará indicando que no estás a la altura adecuada para realizar el salto.

escalera. Una vez fuera, avanza hasta entrar en una especie de templo. Una puerta bloquea el camino. **Ico** tiene que dejarse caer. Al fondo de la sala encontrará una palanca con la que puede abrir la puerta. Pulsa R1 y llama a **Yorda**. Si examinas el resto de la zona encontrarás una cadena. Al subir por ella, volverán los demonios. Elimínalos y vuelve a subir. Empuja el bloque para que caiga y ayuda a subir a **Yorda** con R1. Sal y avanza por una serie de escaleras. Al llegar arriba serás atacado por un grupo de sombras volantes. Cuando hayas dado buena cuenta de ellas, desciende por la escalera del fondo. Una escalerilla te conduce a una vía. Síguela hacia el fondo (derecha de la pantalla) hasta llegar a una vagoneta. Móntate junto a la princesa y tira de la palanca. No dejes de hacerlo hasta que la vagoneta alcance el final de la vía. Ahora, escala el muro y no te olvides de **Yorda**.

LA GRÚA

Después vuelve a subir, avanza y salta sobre el hueco que hay en el camino. Acércate al borde y pulsa R1 para llamar a la princesa. Ella saltará. Finalmente, estarás en un sitio sin salida aparente. Si te fijas bien, descubrirás una tubería en la pared. Cuélgate para llegar hasta el otro lado. Activa la palanca y una caja gigante se desplazará hacia el lugar donde está **Yorda**. Regresa por la tubería y salta a la caja. Utiliza R1 para que la princesa te siga. Ahora regresa a la palanca para llevar la caja a su posición original. Junto a la zona de la palanca hay unos pequeños salientes que te permitirán escalar hasta llegar a la base de la grúa. Una vez allí, avanza por el brazo de hierro y desciende por la cadena hasta la caja. Ahora sólo tienes que saltar a la superficie circular sin olvidar que la joven siga tus pasos.

LA LÁMPARA

Graba partida y después inspecciona la zona. Pasa por la puerta que hay en este nivel. Por el pasillo llegarás a una cadena. Continúa y sube por los marcos de las ventanas hasta alcanzar las vigas que sustentan el edificio. Por las vigas, ve hasta la lámpara y salta sobre ella. Utiliza el palo para golpear la cadena, la lámpara caerá sobre el puente y de aquí al suelo. Regresa a la zona del sofá y baja por las escaleras en espiral. Antes de entrar por la puerta coge una bombas. Coloca la bomba junto a la columna y utiliza la lámpara para encender el palo. Prende la mecha de la bomba y apártate antes de que explote. El puente caerá. Es hora de volver al piso superior y utilizar el puente mientras aparecen demonios de las sombras. Cuando llegues a la otra parte de la sala, la princesa activará la Puerta Idolo y las criaturas desaparecerán.

LAS PUERTAS

En esta zona surgirán varios portales de sombras. Así que, corre hacia la Puerta Idolo tan rápido como puedas, para terminar de nuevo con las incómodas bestias negras. Ahora puedes entrar al patio con las puertas del castillo. Disfruta de la escena y empieza a pensar cómo conseguir que estas puertas se abran de nuevo. Primero, empuja cada una de las antorchas para que se enciendan. Vuelve sobre tus pasos hacia la puerta que da entrada a la sala de la lámpara. En el lateral izquierdo hay varios tablones bloqueando una salida. Utiliza una bomba para volar los maderos y llegarás al cementerio. Baja por las escaleras y graba partida. Las cosas se pondrán difíciles. Acaba con toda criatura sombría hasta despejar la zona. Al final hay una puerta con un pulsador a cada lado. Justo enfrente hay un bloque. Sitúalo



en un pulsador y en el otro coloca a **Yorda** para que la puerta se abra. Entra, y sin perder tiempo, sube por la escalerilla de la derecha. Salta hacia la cadena y sube a una plataforma. Al pasar por la puerta estarás en una balcón encima de **Yorda**. Empuja el bloque que después utilizarás para que **Yorda** pueda pasar contigo. Cuando la princesa esté contigo en esta sala vuelve a subir al lugar donde empujaste el bloque. Inspecciona la zona y hallarás otra puerta. Entra y avanza por el saliente. Sube por la escalerilla todo lo que puedas. Desde aquí salta hacia la cadena. Ésta bajará y podrás balancearte para acceder a la parte superior con la Puerta Idolo. Pero en cuanto llegues a esta zona aparecerán las sombras para llevarse a la princesa. Después de haber terminado con ellas, vuelve a la Puerta Idolo y utiliza R1 para ayudar a **Yorda** y abrir por fin la puerta.

EL MOLINO

Disfruta un poco del paisaje y el alucinante efecto de agua junto al molino. Aquí el objetivo es llegar a la parte superior del molino. Examina sus paredes, en uno de los laterales hay salientes para escalar hasta una plataforma. Tienes que calcular muy bien el tiempo y, cuando las aspas del molino estén a punto de colocarse en posición horizontal, salta. Una vez conseguido, intenta alcanzar la parte



superior del aspa. Y, cuando ésta llegue arriba, salta sobre el techo del molino. Avanza, pasarás junto a un sofá, también te encontrarás con una Puerta Idolo y finalmente, bajando por unas escaleras, llegarás a una palanca que activa un puente. Ahora, puedes llamar a **Yorda** para que salte sobre el abismo. Te recomendaría que antes de abrir la Puerta Idolo aprovecharas para visitar el sofá y grabar partida.

La princesa Yorda





Durante el juego tendrás que buscar caminos alternativos para que **Yorda** pueda seguirte y abrir las Puertas Idolo. Pulsando R1 puedes coger su mano para guiarla, llamarla si está lejos o para saber dónde se encuentra en caso de peligro. También es posible hacer que salve precipicios o sacarla del «vórtex» de las sombras cuando está a punto de ser raptada para siempre.



LAS ALCANTARILLAS

Te encontrarás en un patio. Sube por la cadena y las sombras volverán a incordiar a **Yorda**. Lucha hasta acabar con ellas y vuelve a ascender por la cadena. Llegarás a una zona superior con árboles y varias rejillas en el suelo. Uno de los huecos no tiene rejilla y puedes bajar por él. En la alcantarilla hay dos puertas. Cerca de una de ellas hay dos baldosas móviles. Si te colocas encima de una comprobarás que abre la puerta que bloquea el camino a la princesa. Llámala y cuando se reúna contigo, sitúala sobre la otra baldosa y



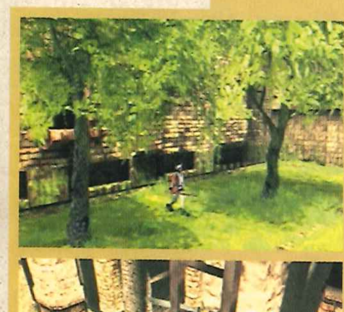
sal por la otra puerta. Aquí puedes encaramarte a una tubería. Arriba, salta para llegar de nuevo a la zona con árboles y desde el agujero llama a **Yorda.** Así podrás desbloquear la Puerta Idolo de este lugar.

LA PLATAFORMA

Aquí, sube en el ascensor y te encontrarás en la parte superior de la fortaleza. Hay una palanca que no puedes activar y un bloque que está fuera del alcance de **Ico**. Si te fijas bien, verás que hay una parte por la que puedes deslizarte para llegar a una serie de salientes. Síguelos de tal forma que puedas acceder a la zona donde se encuentra el bloque antes inaccesible. Empújalo y elimina a las sombras. Después, conduce el bloque de forma que seas capaz de activar la palanca que descolgará una cadena en otra zona del escenario. Una vez hecho ésto coloca el bloque para que te permita alcanzar el lugar donde éste se hallaba originalmente. Ayuda a **Yorda** a subir y no te olvides de grabar partida . Desde este lugar es posible contemplar una Puerta Idolo al otro lado de un abismo y una plataforma muy grande que tenemos que utilizar para llevar a la princesa hasta la puerta. Aprovecha los salientes que hay en la pared del fondo que te conducirán hasta el otro lado del abismo. Cuando saltes al suelo un grupo de sombras aparecerá en el patio del fondo. No hay que preocuparse porque desde ahí resultan inofensivos para la princesa. Dirige tus pasos a la cadena que activaste con la palanca y desciende. Cuando te encuentres al nivel de una ventana balancéate y salta hacia ella. Habrás llegado hasta el patio infestado de sombras. Termina primero con ellas, de otra forma será imposible hacer nada. Después, a través de las ventanas empuja el bloque para comprobar que estás de nuevo en la zona de las alcantarillas. Lleva el bloque hasta la zona que permanecía fuera de tu alcance en este lugar, sube por la cadena y entonces asciende por las escaleras para finalmente entrar por una puerta. Aquí, busca una escalerilla, avanza y utiliza la cadena para llegar al otro saliente donde podrás activar la palanca. Pero antes de hacerlo llama a **Yorda** para que se coloque sobre la plataforma de madera. De esta forma podrás trasladarla hacia la otra parte del escenario. Ahora tienes que darte prisa en bajar porque algunas sombras comenzarán a surgir con la intención de atacar a la princesa. Desciende por los salientes utilizando el botón X, rescata a **Yorda** con R1 y corre hacia la Puerta Idolo. Acaba con las criaturas y accede a una zona donde hay puentes.

LOS PUENTES

Dirige tus pasos hacia la siguiente Puerta Idolo que te conducirá a la parte superior de la puerta principal. Avanza por la muralla hasta la estructura que se divisa al Este de la fortaleza. Entra por la Puerta Idolo que da paso a este edificio. Una escalerilla te servirá para salir del pequeño foso. Liquida a las criaturas de las tinieblas y graba partida en el sofá. Después, pasa por la puerta de la derecha (la que tiene un bloque de piedra encima) y sube al cilindro de esta sala. Ayuda a **Yorda** a subir y una escalinata surgirá del pavimento. Cuando vayas hacia el círculo tendrás que luchar de nuevo. De vuelta a la tranquilidad, empuja la palanca y dos dispositivos darán la vuelta en la pared. Enciende un palo con la antorcha y prende fuego a ambos pebeteros, la compuerta circular se abrirá dando paso al exterior. Ahora, sube por la escalerilla sin olvidarte de llevar a **Yorda** contigo. En esta zona activa una segunda palanca para descubrir dos nuevos pebeteros en la otra plataforma circular. Para prenderles fuego utiliza la antorcha que hay junto a esta última palanca y déjate caer. Cuando hayas abierto este círculo podrás coger la primera espada del juego. Pasa junto a **Yorda** a la sala principal y, antes de tomar la espada, graba partida. Nada más cojer el arma una verja atrapará a **Ico**. Sólo tienes que cortar las cuerdas que hay en los laterales de la plataforma circular de la pared y la verja desaparecerá. Después, sube por la escalera de la izquierda de la sala, corta la cuerda y se abrirá el acceso a otra





puerta. Esta conduce a una habitación con una pendiente por la que baja una corriente de agua. Es imposible ascender, así que tendrás que buscar un camino alternativo ayudándote de los salientes de la pared. Una vez arriba, sal al balcón y otra puerta te conducirá a un pasillo que asciende. En la parte superior hay que cortar las cuerdas para que bajen las dos partes del puente. En esta zona hay otra entrada tras la cual hallarás una palanca que detendrá la corriente de agua. Regresa para buscar a **Yorda** y dirígela hasta el puente que bajaste al cortar las cuerdas. En la siguiente sala hay un hueco en la barandilla, si te acercas con la princesa irán apareciendo plataformas de la nada que te llevarán hasta un balcón con una palanca que mostrará los últimos pebeteros. Finalmente, desciende en el elevador, recoge un palo y vuelve a subir. Una vez prendido fuego, baja para encender los pebeteros. El último hueco circular se abrirá y tras la secuencia tendrás que abandonar esta zona.



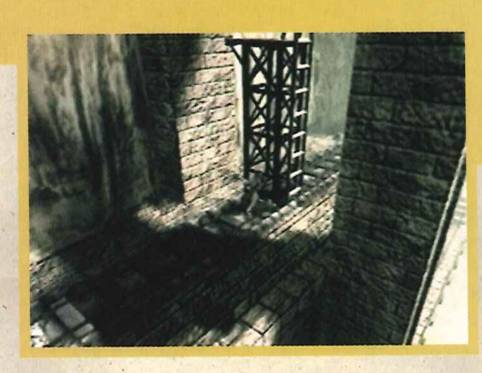


HACIA EL OESTE

No te olvides de llevar la espada, ya que es más efectiva para combatir las sombras. Abandona la del edificio de las compuertas circulares y dirígete por la muralla, de nuevo hacia el castillo. Encontrarás, cómo no, más sombras entorpeciendo tu camino. Ya sabes lo que hacer, atízalas y cuando el camino esté libre sube por la gran escalerilla que hay en la pared. Recuerda que será mejor que **Yorda** te acompañe para evitar que sea raptada por las sombras. Aquí hallarás una puerta que te conduce a una zona con una palanca. Al activarla descenderá un puente. Baja por la escalerilla, llama a **Yorda** y pasa por el puente para acceder a la zona donde está la puerta de la sala de la lámpara. A la izquierda fíjate que hay un bloque. Empújalo hacia la última columna de manera que puedas subirte a ella. Desde aquí tienes que saltar a la columna con una cuerda encima, que deberás cortar con la espada. De esta forma caerá hacia el patio. Ahora, entra en la sala de la lámpara y desciende por el puente roto para salir al patio donde la cuerda ha descendido. Cuando subas por ella, no pares hasta llegar a la segunda ventana. Balancéate en la cuerda para saltar hacia ella. Al entrar no tardarás mucho en encontrar un bloque. Empújalo para que caiga al compartimento inferior de esta sala y, desde aquí, sácalo por la ventana. Ahora ya puedes llamar a **Yorda** para que suba y así abrir la Puerta Idolo.

CATARATA

Esta zona resulta bastante intrincada. Cruza por el puente y ve hacia la derecha. Sube por la escalerilla y después escala hasta arriba. Pasa por el hueco del muro hacia el otro lado. Aquí verás una cadena. Salta hacia ella y gira de forma que te quedes mirando hacia un saliente de la misma pared de la que venías. Cuando llegues a él, déjate caer y en el suelo busca un ascensor que te conducirá a un corredor con una puerta. Hay una palanca junto a ella que te permite abrirla. Ahora llama a **Yorda**. Desciende con ella por el elevador. Una vez abajo contempla unos grandes escalones que terminan en una puerta. A través de ella se accede a un punto para grabar partida. Entonces, vuelve a subir hasta la cadena y ayudándote con ella salta hacia la estructura que hay frente al edificio de la catarata. Baja por la escalerilla y ayuda a **Yorda** a subir a la zona de hierba. Sube con la chica por la escalerilla, avanza y encontrarás otra escalerilla para pasar finalmente por una puerta. Estarás en un pasillo jalonado por una verja. Continúa andando y entra por otra puerta a una sala bastante grande. Aquí hay una escalerilla. Al subir podrás encaramarte a una barra de hierro que circunda casi toda la estancia. Avanza hasta llegar a una plataforma con una palanca. Actívala y se pondrá en funcionamiento un émbolo en la parte inferior del edificio. Baja y

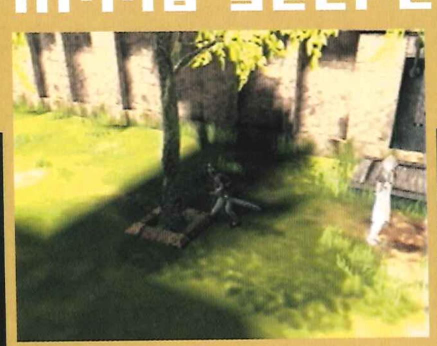


colócate sobre él. Ahora tienes que calcular el salto de forma que el émbolo te lance hacia una plataforma superior que te permitirá salir del edificio. Ten paciencia porque es difícil conseguirlo a la primera. El truco está en saltar cuando el émbolo hace un pequeño descanso al descender, pues Ico saldrá despedido hacia unos salientes de la pared por los que podrá escalar hacia la salida. Al salir, desciende por la escalerilla y, cuando estés en el patio, busca detrás de la escalinata. Hay una palanca que abre la puerta para que llames a **Yorda** y se reúna contigo. Este área oculta un arma secreta, consulta el cuadro para saber cómo encontrarla. En una de las esquinas de este patio hay un bloque. Empújalo y déjalo caer en la corriente. Ahora, sube por la escalerilla junto a la noria. Salta para encaramarte a la noria y, desde ésta, brinca hacia una barra que hay en la pared. Aquí, sube para hacer girar el mecanismo que detiene la corriente de agua. Una vez hecho ésto, coge a **Yorda**, desciende al canal y síguelo para pasar a la siguiente pantalla. Empuja la caja para que caiga al fondo del escenario, desciende con **Yorda** por la rampa y, sin dudar, aprovecha para guardar partida. Continúa bajando hasta donde cayó la caja. Aquí hay que luchar contra algunas sombras. Después, coloca la caja para poder alcanzar la zona donde está la Puerta Idolo que **Yorda** abrirá gustosamente.

EL ACANTILADO

Avanza por la cueva hasta llegar al exterior. Utiliza el ascensor para bajar. Graba partida en el sofá y continúa tu búsqueda. Inspecciona esta zona y alcanzarás un lugar con una tubería en la pared. Asciende por la tubería. Aquí hay un lugar demasiado alto para acceder. Pero si sigues los raíles hallarás una plataforma que puedes empujar hasta dicho sitio. Sube por la escalerilla de la plataforma y activa la palanca para bajar un puente. Desciende y llama a **Yorda** para continuar el camino. Un grupo de demonios atacará a los protagonistas. Liquídalos y pasa por la gruta. Después, sigue subiendo hasta alcanzar un ascensor. Asegúrate de llevar a **Yorda** contigo y gira la manivela para ascender hasta el siguiente nivel. Guarda partida y ayuda a la princesa a saltar el primer obstáculo. Ahora hay un hueco insalvable. Desciende por los salientes y avanza hasta el otro extremo. Una vez arriba ⇒

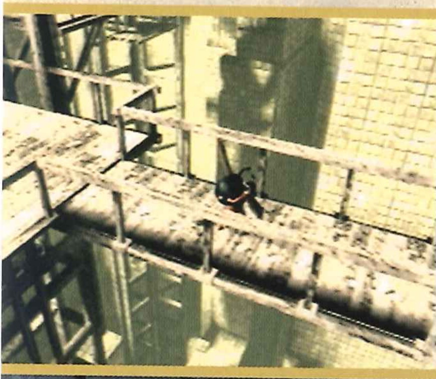
Arma secreta





En la zona con la noria de agua golpea con la espada el árbol junto a la palanca. Hazlo varias veces hasta que el juego detecte el golpe. Entonces caerá una bola de piedra de sus ramas. Con ella dirígete a la sala del émbolo. En el muro que separa los dos niveles de la estancia hay una zona de la pared de color diferente. Si **Ico** la empuja descubrirá un acceso a una habitación secreta. Súbete con **Yorda** al cilindro y aparecerá una cesta de piedra. Encesta la bola en dicha cesta (insiste si no lo consigues a la primera) y serás recompensado con una maza, el arma más potente del juego. Acabar con las sombras será a partir de ahora un juego de niños.

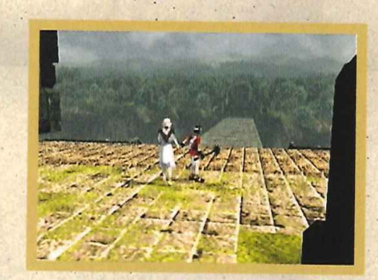
observa la torre. Baja por la escalerilla y salta hacia atrás para caer en la base de la torre. Sube por los salientes y, al llegar arriba, camina hasta el nacimiento de la cadena. Desciende y sitúa a **Ico** mirando al puente. Salta sobre él para hacerle caer y que **Yorda** pueda avanzar contigo. No tardarás mucho en llegar a un área con una antorcha. La plataforma continúa hasta una sala con palos y bombas. Toma uno de cada y coloca la bomba cerca de la antorcha. Quema el palo y utilízalo para encender la mecha de la bomba. Ahora hay que poner a prueba la puntería. Coge la bomba y lánzala contra la torre de agua. Si has acertado, ésta caerá formando un puente que te permite acceder a una nueva plataforma. Aquí puedes subir por una cadena a una estructura superior. Empuja el bloque hacia la zona inferior junto a la pared. Baja a ese lugar y coloca el bloque para llegar al área con una palanca. Al activarla surgirá una cadena en alguna parte del escenario. Para llegar a ella vuelve a la plataforma donde se encontraba el bloque originalmente. En uno de sus extremos verás la cadena. Salta hacia a ella e impúlsate hasta la siguiente zona, donde tendrás que empujar la manivela hasta que aparezca una caja gigante. Finalmente, guía a **Yorda** sobre la caja para conducirla hasta la Puerta Idolo. En esta zona, pasa por el puente, abre una nueva Puerta Idolo y te encontrarás en la muralla Oeste.





REFLECTOR OESTE

En la sala principal del edificio Oeste hay dos escalinatas a los lados. Tienes que cortar las cuerdas que hay allí, el mazo también sirve para esta labor. Después podrás divertirte luchando contra las sombras para pasar finalmente a la habitación de la derecha. Graba partida, cambia el arma por uno de los palos que hay en la sala, sube por la escalerilla y acciona la palanca para descubrir dos pebeteros. Prende el palo en



la antorcha y enciende los pebeteros. Pasa por la compuerta. En esta sala sube con **Yorda** al cilindro y después enciende los otros pebeteros para abrir esta compuerta. Antes de salir serás atacado por más demonios. Después dirígete al reflector Oeste. Tendrás que colocarlo mirando hacia el edificio. Una vez hecho ésto, sube por la escalerilla junto a **Yorda**. Pasa por la puerta y sube por la cadena. En esta zona corta las cuerdas para que caiga el puente y continúa avanzando hasta encontrar una puerta. Ahora, busca la palanca que debes activar. Dirígete hacia el puente y en la siguiente habitación recoge una bomba que has de colocar en la puerta bloqueada con tablones. Cuando hayas abierto el camino guía a **Yorda** hasta la sala principal. Entra por la puerta de la derecha y verás que la corriente de agua ha desaparecido. Sube por la pendiente y la puerta ya no estará bloqueada por los tablones. Avanza hasta el puente y llegarás a la sala donde cogiste la bomba. La presencia de la princesa activará unas plataformas mágicas para llegar a la zona con antorchas y un elevador. Repite la misma operación que en el edificio Este para abrir la última compuerta circular. Una nueva secuencia mostrará cómo la energía llega hasta la puerta principal. Abandona el edifico y sigue la muralla para llegar al castillo. Sube por la altísima escalerilla (no te olvides de **Yorda**) y acciona la palanca. Baja y pasa por el puente. Ahora tienes que dirigirte de nuevo hacia la entrada principal de la fortaleza. Cuando llegues a tu destino, antes de abrir las puertas, graba partida porque ésta será tu última oportunidad para guardar tus avances. Después, acércate a la puerta. Ésta se abrirá y tras la secuencia salta rápidamente hacia donde se encuentra **Yorda**. Si eres lento el juego terminará. Después, una nueva secuencia y aparecerás en una zona con gigantescas estructuras colgantes.

PLATAFORMAS COLGANTES

Es sencillo, sólo tienes que medir los saltos para avanzar de plataforma en plataforma hasta llegar a un saliente en la pared. Adéntrate en la gruta y llegarás a una zona con agua. El juego te mostrará leves pistas del camino a seguir mediante una secuencia. Primero, acciona la palanca, después empuja la caja al agua para que



Ico siga su camino. Entonces, arrastra la caja flotando hasta situarla bajo la escalerilla. Sube y una palanca abrirá la puerta inferior. Vuelve a lanzarte al agua y lleva la caja a un lugar donde cuelga una cadena. Súbete a la caja y salta a la cadena. Ésta te conducirá a un mecanismo que pone en funcionamiento una rueda. Dirige tus pasos a esta última y engánchate a una de sus barras. Al llegar arriba pasa hacia el otro lado y cuélgate de una tubería para avanzar a la derecha hasta que **Ico** se caiga. Aquí hay otra tubería que te llevará a una plataforma. Desde ésta, camina con cuidado sobre otra tubería para alcanzar un gran cilindro. Un tubo te permitirá colgarte para ir al otro lado del cilindro. Ahora, sube por una tubería vertical todo lo que puedas y salta para engancharte a una cadena. Un poco de balanceo para saltar hacia la siguiente y, desde ésta, salta a una plataforma lejana. Avanza hasta llegar a otra rueda y colgarte de una de sus barras. Una vez arriba pasa por una serie de plataformas con engranajes que giran continuamente, avanza un trecho y llegarás hasta un túnel.

EL ACANTILADO

Te encontrarás en un acantilado, desciende por una serie de salientes y huecos hasta alcanzar dos tuberías. Éstas te llevarán al hueco de un ascensor gigantesco. Nada más llegar, baja por la cadena. Después sigue hacia la derecha. Cuando no puedas avanzar más sube a la estructura y empu-

ja la vagoneta para acercar esta cadena lo máximo hacia la pared. Ahora, baja y salta a la cadena, desciende por ella y balancéate para llegar al corredor. Dirígete hacia la izquierda saltando los obstáculos hasta ver una escalerilla por la que descender. Déjate caer al saliente inferior y salta. Baja por la escalerilla y verás una gruta y una Puerta Idolo. Ve por la gruta. Pasa junto a la barca y sube por la rampa para coger una espada mágica. Con ella podrás abrir la Puerta Idolo anterior. Dentro del elevador pulsa la palanca y subirás hasta otra Puerta Idolo que te conducirá a la sala donde comenzaste el juego. Un grupo de sombras están danzando alrededor de una especie de estatua de **Yorda**. Acaba con todos ellos, te llevará un buen rato. Finalmente, aparecerán unas escaleras que abren el camino al combate final.

SALA DEL TRONO

Dirige tus pasos hacia el trono. No pasará nada. Pero cuando te alejes de él, la reina aparecerá y tras la secuencia encontrarás que has sido despojado de la espada. No pienses, sal corriendo y protégete detrás de una de las estatuas Idolo para evitar las ondas expansivas que lanza la reina. Con el *stick* derecho mueve la cámara para buscar tu espada. También puedes hacerlo utilizando R1. Entre onda y onda sal corriendo a recoger la espada que te servirá de protección contra los ataques de tu enemiga. Repite el proceso y a la tercera vez, arrastra la estatua que te protege para acercarte lo máximo posible a donde ha caído la espada. Ahora puedes terminar con la malvada dueña del castillo de una vez por todas.

EL EPÍLOGO

Tras el final, **Ico** aparecerá en una inmensa playa. Recorre la orilla para encontrar el cuerpo desfallecido de **Yorda** y después de los créditos no te olvides de guardar partida porque si juegas de nuevo el juego te recompensará con valiosos extras.

EXTRAS

Al comenzar una segunda partida pulsa START, para pausar el juego, y accede al menú de opciones. Una de ellas te permitirá elegir el grado de filtro que quieres para que **Ico** aparezca en pantalla como en una película de los años 20. Pero hay más. Otra opción te dejará elegir si quieres que **Yorda** se convierta en un personaje jugable. Además, los diálogos de la princesa aparecerán subtitulados en castellano y podremos enterarnos qué es lo que dice a **Ico** durante todo el juego. Aún quedan dos sorpresas más. Al jugar por segunda vez, si resolvemos el enigma para conseguir el mazo, comprobaremos que este arma ha sido cambiada por un sable láser que aumenta tres veces su tamaño cuando le damos la mano a la princesa **Yorda**, muy útil contra las sombras. Por último, cuando buscamos a la chica en la playa durante el segundo epílogo, es posible encontrar una pequeña plantación de sandías. Si cogemos una comprobaremos que la escena final del juego cambia ligeramente.



por << Daniel Rodríguez >>



headhunter

En un futuro próximo, la sociedad ha cambiado. Los ciudadanos viven controlados por grandes consorcios. El nuevo objeto de tráfico ilegal es la propia vida humana. Tu misión es conservar la tuya.

ESCAPE

Tras la *intro*, deberás escapar del recinto en el que te encuentras. Avanza por el pasillo acabando con los guardias hasta que llegues a la puerta del final. Sé rápido porque tu energía se irá agotando poco a poco.

MANSION STERN

Investiga todos los objetos de la casa para que **Angela** te entregue las llaves del garaje. Utilízalas en la puerta del pasillo. Podrás pilotar la moto por primera vez. Consigue los puntos necesarios conduciendo rápidamente y dirígete al cuartel de L.E.I.L.A. Usa la máquina de la izquierda y supera las pruebas para acceder a tu primera licencia y a las armas del casillero. Sal y ve a la gasolinera, indicada con un punto naranja en el mapa.

GASOLINERA

Tu siguiente objetivo es encontrar a los dos informadores. Cuando llegues a la gasolinera dirígete a la parte trasera del recinto y te encontrarás con un par de esbirros de *Wolfpack* probando puntería. Acaba con ellos y, cerca de donde estaban las latas que usaban de dianas, encontrarás una batería. Ahora, entra en la tienda y ve hasta el fondo. Verás dos puertas. Entra al taller por la única que esta abierta. Acaba con el enemigo de un modo sigiloso. Recoge los *items* que hay en la habitación y usa la batería que acabas de conseguir en el panel de control. Ésto provocará que el motor se desplace de donde estaba y te permita recoger la moneda para el lavado de coches. En esta misma habitación activa también el mecanismo que hace descender el coche elevado sobre el suelo. A medio camino, el mecanismo se detendrá debido a un cortocircuito. Sal al exterior de la gasolinera y acaba con los enemigos que saldrán a tu paso. Puedes utilizar elementos del escenario, como los surtidores o incluso la motocicleta aparcada para provocar una explosión con tus disparos y terminar con ellos más fácilmente. Dirígete a la parte izquierda y utiliza la moneda en el panel de la pared. Se abrirá la puerta contigua y aparecerá un nuevo enemigo. Da cuenta de él y entra por la puerta accesible. Llegarás a una pequeña habitación donde encontrarás el panel de distribución dañado por el cortocircuito y la llave del casillero. Vuelve al taller y utiliza esta llave para conseguir un cable. Úsalo en el panel que has visto antes y lograrás que el coche descienda del todo, permitiéndote coger el extintor. Sal de nuevo al exterior y usa el extintor en el coche ardiendo. Un cadáver calcinado caerá del vehículo portando una barra. Hazte con ella y úsala para abrir la única puerta que permanecía cerrada. Avanza hasta el fondo de la habitación.
Encontrarás al segundo informador muerto y, junto a él, una tarjeta. Al salir te encontrarás con **GreyWolf**.

WOLFPACK HQ

El segundo punto centelleante en el mapa se corresponde al cuartel central de **Wolfpack**, donde ahora te tocará infiltrarte. Nada más desmontar de la moto verás a un enemigo guardando una puerta.

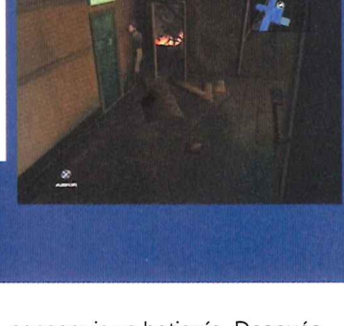
Acaba con él y dirígete a la otra puerta bajando las escaleras. Tendrás que utilizar la tarjeta de la gasolinera para acceder al interior del edificio. Dentro te encontrarás con varios enemigos. Tras dar cuenta de ellos, ve al fondo de la habitación y coge el *Walkie-Talkie* y la llave del panel. Vuelve afuera y abre el panel que estaba al lado del tipo que guardaba la puerta. Activa la corriente y entra de nuevo en la habitación grande de las cajas. Sube las escaleras y entra en el ascensor. Dirígete a la tercera planta. Avanza por el pasillo entrando en las habitaciones que están abiertas para conseguir algunos *items* de utilidad. Cuando te aproximes a la sala de conferencias se activará una secuencia de vídeo. La puerta a esta habitación estará bloqueada por un tiempo. Entra en la siguiente habitación y hazte con el documento y con el suero de la verdad que hay sobre la mesa. Al salir al pasillo, y avanzar un poco, un enemigo saldrá de una de las estancias. Acaba con él y entra por donde él apareció. Investiga esta nueva zona (hay varios enemigos). En una de las habitaciones verás una caja tapando una pintada en la pared. Tira de ella hasta que puedas leer el mensaje. Anota el año que aparece. Sigue avanzando por el pasillo y llegarás a una habitación con varias estanterías. Utiliza la caja para llegar a la llave que está sobre una de ellas. En la siguiente estancia utiliza esta llave para abrir el armario y conseguir el emblema roto. Detrás del cristal hallarás un paquete de salud. Sal (recibirás una llamada de **Grey Wolf**) y avanza hasta llegar a la puerta que estaba cerrada por el otro lado. Llegarás de nuevo al pasillo principal de esta tercera planta. Hay nuevos enemigos. Cuando acabes con ellos recibirás otra llamada del malo de turno. Para entrar en la sala de conferencias introduce el código numérico que viste en la pared (1993). Un enemigo algo más duro que los demás entrará en escena. Lo más fácil para acabar con él es simplemente acercarte y vaciar el cargador de tu lanzador directamente. Dentro del armario encontrarás un documento y un emblema. Para salir de la habitación pulsa el botón rojo de la mesa. Más enemigos aparecerán. Baja a la segunda planta y entra en la pequeña oficina. En la máquina usa el emblema entero y graba la clave que aparece en el otro. En la primera fila marca la primera y la última posición. En la segunda fila marca todas. En la tercera marca las posiciones dos y tres. En la última fila marca la primera y la última. Ya tienes el emblema que te permitirá cruzar la puerta de la sala de reuniones. Tras ella te espera un duro enfrentamiento contra **Grey Wolf**.

GREY WOLF

La mejor estrategia es cubrirte tras el bloque del principio y esperar a que esté a tiro para disparar un par de veces. Si te expones demasiado te alcanzarán sus impactos. Cuando le derrotes podrás entrar en la habitación del tejado y conseguir algunos *items*. Después abandona el lugar.

PALMERA MALL

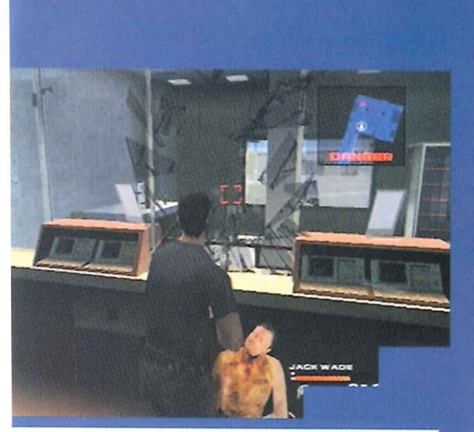
Antes de dirigirte a tu siguiente objetivo, entra de nuevo en el cuartel de L.E.I.L.A. para conseguir la licencia B. Una vez superadas las pruebas, tendrás acceso a un nuevo arma, el fusil, de gran poder destructivo en las distancias cortas. Ahora, encamínate a la mansión de **Angela**. Cuando llegues te encontrarás con una desagradable sorpresa. Ha sido secuestrada y la retienen en el centro comercial **Palmera Mall**. Localízalo en el mapa y accede a él a través de las alcantarillas. Avanza por ellas hasta que veas una secuencia. Tras ella, ubica la escalera de mano y sube por ella. Ahora estás en el garaje. Hay unos cuantos enemigos. Lo mejor es acabar sigilosamente con el primero y con los otros, con la ayuda del fusil. Sube hasta el siguiente nivel por la rampa. Si te acercas demasiado al coche grande sonará la alarma y atraerá a los enemigos. Entra por la puerta del fondo para acceder a las escaleras. Si entras en la puerta contigua, que conduce al sótano, podrás conseguir algunos *items*, aunque no es necesario para avanzar. Sube hasta el siguiente rellano y entra por la puerta. Estás en la primera planta. En una de las habitaciones hay un conducto de aire por el que puedes entrar y escuchar una conversación al final del mismo. Sal de él y entra en la habitación anterior. Consigue la tarjeta y lee el documento. Con la tarjeta en tu poder vuelve a las alcantarillas. La forma más rápida es entrar en el sótano y desbloquear la bajada por la escalera moviendo la caja que se encuentra en el almacén. Una vez abajo, verás a un enemigo al lado del panel donde debes introducir la tarjeta. Una vez hecho ésto vuelve a la primera planta y localiza la sala de seguridad. Acciona el botón y se abrirá la puerta al centro comercial. En él hay algunos enemigos más y una tienda de discos donde puedes entrar para conseguir un botiquín. Después localiza el ascensor del fondo. Tira del carro para acceder a él y subir a la segunda planta. Avanza dando cuenta de los enemigos hasta que llegues al ascensor donde está **Angela**. Utiliza la manguera que hay al lado para sacarla de allí. Después de la explosión entra de nuevo en la zona anterior y abre las puertas que dan a la planta superior del centro comercial. El lugar estará plagado de agentes de la ACN. Sólo podrás utilizar la pistola tranquilizante para defenderte. Lo mejor es esquivarlos y salir cuanto antes por la puerta del nivel inferior. Vuelve a las alcantarillas y entra por el boquete de la pared. Avanza hasta que llegues al *Millennium Bank*. En la sala del final habrá tres terroristas esperándote. Cuando acabes con ellos activa el ordenador para que se abran las puertas del pasillo.



RAMÍREZ

Te espera tu primer enfrentamiento con **Ramírez**. La estrategia para combatirle es más sencilla de lo que parece. Colócate cerca de la puerta tras la que está protegido. Cuando se acerque una de las arañas, dispara una vez para neutralizarlas. Acércate a ellas y pulsa acción para tomar su control.





Dirígelas hacia la puerta y pulsa acción de nuevo antes de que lleguen para hacerlas saltar contra ella. Tras unas cuantas embestidas **Ramírez** se dara por vencido. Usa en él el suero de la verdad para hacerle hablar. Ahora tendrás que acceder al ordenador. Simplemente recuerda la secuencia de colores y repítela usando un botón para cada uno de los colores.

WOLFPACK HQ (2)

De nuevo tendrás que acudir al cuartel de L.E.I.L.A. para conseguir la licencia A. Tu recompensa esta vez será una ametralladora. Después del examen te tocará volver al escondrijo de **Wolfpack**. Sin embargo, ahora todo el edificio está tomado por las fuerzas de la ACN. Por lo tanto no podrás usar tus armas de fuego, aunque puedes seguir usando tu ataque por la espalda. En la zona elevada de la derecha hay un agente. Acaba con él y activa con el decodificador el mecanismo que acciona la esclalera. Sube por ella hasta el tejado. En la habitación que te indicó **Grey Wolf** hay algún *item*. Entra por la puerta que da a las escaleras y baja hasta la tercera planta. A la derecha encontrarás el acceso a la sala de archivos, tu próximo objetivo. Al no haber corriente, no podrás usar el decodificador. Sal de la estancia y ve al montacargas. Salta sobre su techo y llegarás a la 2ª planta. Sal del ascensor y empuja la caja de la derecha hasta dentro de la habitación. Ahora podrás alcanzar el interruptor que devolverá la corriente al edificio. Abandona la zona por la puerta, a la izquierda del montacargas. Utiliza la palanca para bajar la escalera de mano. Una vez abajo sube por las escaleras hasta el ascensor. Ve a la 3ª planta, entra en la sala de reuniones. Hazte con los documentos.



DESACTIVANDO LAS BOMBAS

En este punto comenzará una frenética carrera contrarreloj para intentar desactivar la bomba que amenaza la ciudad. Tienes que dirigirte en moto a cada uno de los seis puntos que se van indicando, uno por uno, en el mapa. Una vez que los encuentres baja de la moto y entrarás en una sección de las alcantarillas. Al final de cada una de ellas deberás introducir cada una de las tres combinaciones de botones que se te indican lo más rápido posible. Si te equivocas empezarás desde el principio. La mayor dificultad en esta parte del juego es encontrar la localización del lugar donde debes frenar la moto para acceder a la cuarta bomba. Para ello, entra en el *North District*. En el mapa puede parecer que has de atravesar la puerta que lleva a *Fortune Hill*. Sin embargo, la localización real del explosivo está detrás de esa puerta. Gira a la izquierda antes de llegar a esta salida. Ve la izquierda de nuevo y luego a la derecha. Llegarás a una zona con una verja. Entra por la abertura de la misma y baja hasta la senda deprimida de color blanco. Avanza por ella atravesando las puertas hasta que veas la zona donde desmontar. Una vez dentro de cada zona echa un vistazo al mapa para averiguar la ruta más corta (sobre todo en la tercera y la quinta) y llegar así a la bomba.Cuidado con los enemigos. Cuando desactives la última tendrán lugar acontecimientos inesperados que harán que des con tus huesos en el...

AQUADOME

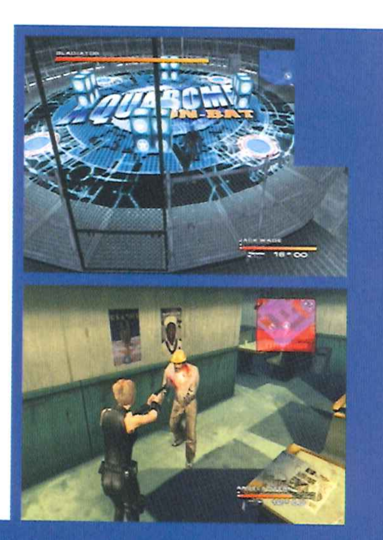
Te encontrarás en una especie de arena donde deberás luchar por tu vida. Tu enemigo será un gladiador que te perseguirá incansablemente. Además, aparecerán de vez en cuando algunos enemigos normales que te dispararán. La táctica para acabar con el gladiador es utilizar los circulos del suelo para atacarle con descargas eléctricas. Tienes que estar el tiempo suficiente sobre los puntos coloreados para que, al pasar el perseguidor, el rayo le caiga a él. Unos cuantos impactos y será historia. Después se sucederán una serie de secuencias de vídeo que harán avanzar la trama.

LOS MUELLES

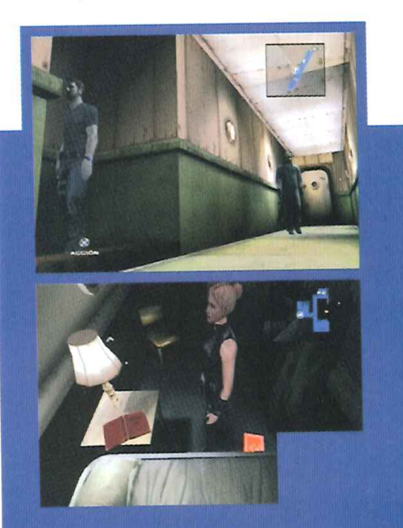
Ahora controlas a **Angela Stern**. Básicamente tiene las mismas habilidades que **Jack**, aunque cuenta con un arsenal bastante más limitado. Tu misión es llegar al «Queen of Hearts», el barco de **Don Fulci**. Comienzas en una zona con dos guardias. Acaba con ellos y pulsa el panel de control para avanzar hasta la siguiente zona. En ella, acaba con los enemigos de la forma más discreta posible y entra en el puente. Abre la puerta del final. Te encontrarás en un área mucho más amplia, llena de contenedores y con algunos guardias en patrulla. Tienes que llegar al almacén Nº 12. Lo reconocerás porque tiene el número pintado en blanco en la fachada. Dentro te esperan algunos terroristas. También hay un botiquín y, dentro de la pequeña habitación acristalada, una tarjeta de acceso. Sal del almacén y avanza hasta la siguiente zona. Al final de ella hallarás una verja cerrada que podrás abrir con la tarjeta. Avanza un poco más y tendrán lugar unas secuencias.

BARCO «QUEEN OF HEARTS»

Estás en la cubierta del barco. Procura que no te descubran los enemigos ni los focos y encuentra la puerta hacia el interior del barco. Una vez dentro, atraviesa la primera puerta y llegarás a las escaleras. Sube y llega a la segunda planta del barco. Da la vuelta y entra en la habitación para hallar una máquina y un documento. Este mecanismo será de utilidad más tarde. Sigue por el pasillo hasta las dependencias del capitán. Aquí, hazte con el dictáfono, el elemento químico *Beta* y un documento. Vuelve a las escaleras y sube a la tercera planta. Ahora, avanza y tuerce a la izquierda (con cuidado de no pasar por debajo del foco). Entra en la cafetería. Investiga la zona y pasa al otro pasillo. Dentro de un armario encontrarás el elemento químico *Alpha* y un documento. Baja por las escaleras (no por las que has subido). Te hallarás de nuevo en la segunda planta, al otro lado de una puerta que antes estaba cerrada. Ábrela para dejar el paso libre. Avanza por el corredor hacia



el punto naranja (la celda donde se encuentra **Jack**). Está custodiado por dos guardias. Tras la escena sigue tu camino hasta la puerta cerrada. Ábrela y estarás de nuevo en las escaleras. Sube hasta la cuarta planta. En el centro de mando verás dos enemigos ocupados en sendos ordenadores.



Acaba con ellos sigilosamente. Lee el documento de la mesa y aprieta el botón para descubrir una habitación secreta. Entra y coge el disco original y el elemento *Gamma*. Abandona el lugar y vuelve a la segunda planta. Entra en la primera habitación de tu izquierda y utiliza los tres elementos en la máquina para crear un explosivo. Utilízalo en la pared de la celda contigua a la de **Jack**, pues ahora estará libre.

«QUEEN OF HEARTS» (2)

Ahora tienes bajo tu control a **Jack**. Baja hasta la segunda planta. Cuando llegues a la escotilla cerrada recibirás una llamada de **Angela** y podrás bajar. En el sótano encontrarás una habitación con munición. Sal y avanza hasta la puerta enfrentada a ella. Llegarás a una gran zona de carga. Hay varios enemigos. Lo mejor es acabar con ellos de un modo sigiloso. Cuando lo hayas hecho sube por una de las escaleras. En la parte superior busca un interruptor y vuelve a bajar. Entra en la zona de refrigeración. Activa el panel de control para abrir uno de los contenedores. Consigue la tarjeta del cuerpo y el botiquín tras la pared. Sube por cualquier escalera y localiza una puerta cerrada con un dispositivo a su lado. Primero usa la tarjeta y luego el dictáfono. En la siguiente zona, ten cuidado con no ser detectado tras bajar por las escaleras. Entra en la habitación del centro del recinto. Si la alarma se ha activado, tendrás que eliminar a todos los enemigos para poder acceder a ella. Inspecciona el punto naranja y coge los *items*. Vuelve por donde has venido hasta el recinto de los contenedores . Localiza un pasillo en una de las paredes con una puerta al final. Usa la tarjeta que acabas de conseguir y sigue avanzando. Entra por la puerta y sube al ascensor. Tras la secuencia te tendrás que enfrentar de nuevo con **Ramírez**.

RAMÍREZ (2)

Él está apostado en la parte





superior con una ametralladora que usará contra ti en cuanto te vea. Además lanzará granadas ocasionalmente. Para derrotarle escóndete tras un bloque y lanza un proyectil trampa hacia un lado, lo más lejos que puedas. Acto seguido sal por el otro lado y descarga un cargador en uno de los



focos, hasta que **Ramírez** vuelva a apuntarte con la metralleta. Cuando hayas destruido los cuatro focos, comenzará a lanzarte granadas en secuencias de tres. Esquívalas y dispara en el intervalo. No será difícil derrotarle.

LABORATORIOS BIOTECH

Con tu honra y tu libertad totalmente reestablecidas, lo primero que debes hacer es conseguir los puntos necesarios para poder acceder al siguiente nivel de L.E.I.L.A. Cuando lo hayas logrado acércate al cuartel y supera las últimas pruebas. En el armario «AAA» encontrarás un lanzamisiles, un chaleco y unas lentes especiales. Tras salir de L.E.I.L.A. dirígete a los laboratorios, convenientemente señalados en el mapa. Entra con la moto y tuerce a la izquierda, serpenteando entre los contenedores. Baja de tu montura y entra en las alcantarillas. Al final del túnel te encontrarás con **Hank**. Tendrá lugar un duelo en el que deberás introducir rápidamente cuatro comandos. Cuando lo logres, sigue adelante y usa la escalera para llegar al complejo de **Biotech**. Acaba con los dos guardias y entra. Observa atentamente la estatua y sube por las escaleras. Entra por la segunda puerta y explora la estancia tras acabar con los enemigos. Encuentra una llave. Úsala en la puerta del piso inferior. Después, activa la alarma, da buena cuenta de los guardias y sube en el ascensor. En la siguiente sala equípate las gafas de infrarrojos. Pasa los láseres y acaba con los tres enemigos que aparecerán. Ve a la izquierda y desactiva el sistema de seguridad para poder entrar por la puerta que antes estaba cerrada. Llegarás a una especie de anfiteatro. La puerta a la derecha conduce a una oficina. Encuentra dos llaves: una en la chimenea y la otra en un cuadro. Activa el interruptor y se abrirá un pasaje secreto. Baja y encontrarás munición para todas tus armas y otra llave. Sube y usa las tres llaves en la puerta del fondo. Tras unas secuencias de vídeo tomarás, de nuevo, el papel de **Angela**.

LABORATORIOS BIOTECH (2)

Sal de la habitación en la que despiertas «acompañada». Estás en el corredor llamado *Organ Research*. Para moverte por toda esta zona procura no ser detectado por la luz roja, pues aparecerán enemigos por todos lados. Ve a la habitación que se encuentra al fondo del pasillo, *Genetic Research*. Encontrarás una botella de solución salina y un documento, además de una gran máquina para crear vacunas. Ve al centro del complejo de túneles y destruye el ordenador central con una mina. Si no tienes puedes encontrarlas en la habitación del pasillo *Chip Research*. Acaba con los enemigos y tendrás el camino libre hacia el anfiteatro donde está **Jack**. Tienes que conseguir una muestra de ADN de **Adam** para salvarle. Sube a la oficina y usa la ganzúa en la hendidura del escritorio. Maneja la cámara para ver la combinación del primer enigma sobre el cuerpo de la estatua. Introduce la secuencia en el cuadro de **Eva**. Conseguirás una llave. Úsala en la cerradura de la puerta del nivel inferior al que se accedía a través de la estantería. Destruye a los enemigos y avanza. Coge el botiquín y prepárate para un enfrentamiento.

ADAM

Una nueva versión de este malvado ser te acecha. Apenas puedes herirle con tus disparos. Para acabar con él, primero activa el sistema en el ordenador contiguo al cuerpo del científico. Después pon en marcha las tuberías (A y B) en los terminales situados en los dos extremos de la habitación. La estrategia es la siguiente: dispara cuatro o cinco veces a **Adam** para que se detenga frente a alguna de las tuberías. Cuando esté detenido apunta a estas tuberías, dispara hasta que salga vapor y **Adam** se vea dañado. Sal corriendo porque luego te perseguirá a toda velocidad durante unos segundos. Repite la operación unas cuantas veces hasta que muerda el polvo. Conseguirás una muestra de su ADN.

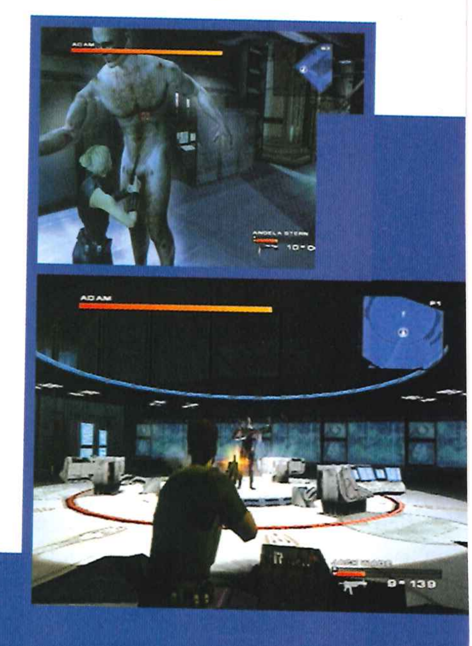
Vuelve a la sala *Genetic Research*, crea la vacuna en la máquina y llévasela a **Jack**.

LABORATORIOS BIOTECH (3)

De nuevo controlas a **Jack**. Vuelve a la oficina y atraviesa la puerta de las tres serpientes. Activa el ordenador y usa las lentes de infrarrojos para que la combinación de símbolos del suelo se haga visible. Introduce estos signos en el otro cuadro de la oficina y obtendrás otra llave. Tienes que usarla al final del corredor al que accedes saliendo de la oficina. Avanza y acaba con los enemigos. Coge la munición y la adrenalina. Activa el ascensor y ve disparando a los barriles para terminar con los enemigos que te atacan en el descenso. Cuando llegues abajo ve a la derecha y entra en la habitación. Activa la grúa en el panel del fondo. Regresa a la zona anterior y ve al contenedor a través del corredor, intentando salir vivo del fuego cruzado. Entra por la puerta del fondo. Pon en marcha el ordenador de esta sala. Sal y sube en el ascensor. Ve al anfiteatro. Cuando llegues, te espera el enfrentamiento definitivo contra **Adam**.

ADAM (2)

Para empezar, aclarar que en este enfrentamiento tienes munición para la ametralladora en cada una de las cajas del escenario. **Adam** tiene dos formas de atacarte. Cuando un destello azul le rodee, significa que va a lanzar un rayo del mismo color que destruirá todo lo que se ponga a su paso, incluidos los pilares. La otra rutina consiste en un rayo naranja con el que barre gran parte del escenario. Para evitarlo, escóndete tras un pilar. Primero atácale con el lanzamisiles y, cuando se te termine la munición, usa la metralleta. Al acabar con su barra de energía, comenzará su siguiente fase. Ahora es inmune a tus armas, pero acusará tus disparos. Cuando lo haga, dirígete hacia el cañón y utilízalo contra él. **Adam** caerá de un disparo. Disfruta de la intrigante secuencia final.



CENTRO MAIL

Informática y videojuegos


PLAYSTATION 2 + METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY
339,95


PLAYSTATION 2 + CRAZY TAXI
319,95


PLAYSTATION 2 + MOTO GP 2
339,95




PLAYSTATION 2
299,95

ARMY MEN RTS

59,95

BLOOD OMEN 2

59,95

DNA

59,95

DRAGON RAGE

29,95

DRAKAN: THE ANCIENT GATES

59,95

DYNASTY WARRIORS 3

64,95

GODAI: ELEMENTAL FORCE

29,95

GRANDIA II

59,95

ICO

59,95

IRON ACES 2: BIRD OF PREY

64,95

KESSEN II
64,95

METAL GEAR SOLID 2

64,95

PARAPPA THE RAPPER 2

59,95

PETER PAN: L. DE NUNCA JAMÁS

59,95

SHADOW HEARTS

59,95

SLED STORM 2


64,95

SPACE CHANNEL 5


59,95

STAR WARS: JEDI STARFIGHTER

59,95



CRAZY TAXI

29,95

GRAN TURISMO 3

29,95

RED FACTION

32,95

TEKKEN TAG TOURNAMENT

29,95

TIMESPLITTERS

29,95



BARBARIAN	mayo
DEUS EX	abril
NBA STREET CLASSIC	mayo
NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2	mayo
PRO RALLY 2002	abril
DEUS EX	abril
QUAKE III CLASSIC	mayo
WORLD CUP 2002	mayo
WTA TOUR TENNIS	mayo


pedidos por internet www.centromail.es


pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 30 de abril.

PlayStation 2

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4 ✆945 134 149
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fúster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ✆933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
• C/ C.C. Diagonal Mar. Local 3660-3670. ✆933 560 880
Badalona
• C/ Soledad, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ✆937 192 097
Manresa C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 730 838
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. La Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ Zoco Córdoba. Av. J. M. Martorell, s/n ✆957 468 076
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
• C.C. La Ballena, Local 1.5.2 ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
• C.C. Siete Palmas, Local 2-16. Av. Felo Monzón, s/n
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
Vecindario C.C. Atlántico, Local 29, Planta Alta ✆928 792 850
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C. La Vaguada. Local T-038 ✆913 782 222
• C.C. Las Rosas, Local A-13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
Villalba C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46. ✆918 492 379
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Pontevedra C.C. Vialia, Local 6. C/ Calvo Sotelo, s/n. ✆986 853 624
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
Torrent C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ✆961 566 665
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenís, 6 ✆976 536 156
• C/ Cádiz, 14 ✆976 218 271

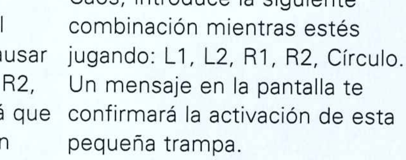


por << Daniel Rodríguez >>

STATE OF EMERGENCY



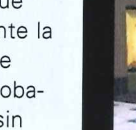


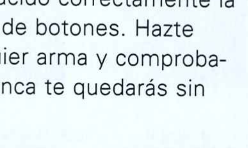


Invencibilidad
Durante el transcurso del juego, sin necesidad de pausar la acción, pulsa: L1, L2, R1, R2, X. Un mensaje te confirmará que el truco ha sido realizado con éxito. Ahora serás invulnerable a todo tipo de daños.

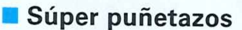
Tiempo infinito
Si quieres que el cronómetro no sea un problema en el modo Caos, introduce la siguiente combinación mientras estés jugando: L1, L2, R1, R2, Círculo. Un mensaje en la pantalla te confirmará la activación de esta pequeña trampa.

Munición infinita
Para gozar de esta ventaja adicional pulsa rápidamente L1, L2, R1, R2, Triángulo. Como antes, un mensaje te confirmará que has introducido correctamente la secuencia de botones. Hazte con cualquier arma y comprobarás que nunca te quedarás sin munición.









Súper puñetazos
Este es un truco de lo más curioso y espectacular. Presiona L1, L2, R1, R2, Cuadrado durante una misión o en el modo Caos. Al igual que en los trucos anteriores, aparecerá un mensaje en la pantalla. A partir de ese momento, tus puños decapitarán a todo aquel que ose interponerse en tu camino.

Reducir personaje
Si quieres que el protagonista parezca un diminuto, activa el siguiente truco. Pulsa R1, R2, L1, L2, X durante el juego. No servirá de mucha ayuda, pero al menos es algo curioso.

Aumentar personaje
Si quieres lograr todo lo contrario que en el truco anterior, es decir, hacer que tu personaje crezca hasta límites insospechados, introduce la siguiente combinación: R1, R2, L1, L2, Triángulo durante el juego.

Pasar Misión
Este truco tan sólo puede realizarse en el modo normal del juego, el que está estructurado en diferentes misiones. Pulsa Izquierda cuatro veces y acto seguido presiona el botón Triángulo. Un mensaje te informará de que el truco funciona correctamente.





DYNASTY WARRIORS 3





■ Todos los generales

Para poder elegir desde el principio a toda la gigantesca plantilla de personajes seleccionables sin tener que acabarte el juego en multitud de ocasiones, haz lo siguiente. En el menú principal del juego ilumina, pero no selecciones, la opción «Free Mode». Entonces presiona R2, R2, R2, L1, Triángulo, L2, L2, L2, R1, Cuadrado. Entra en la pantalla de selección de personaje para comprobar que ha funcionado.

■ Abrir la opción Edit

Al igual que en el truco anterior, ilumina la opción «Free Mode», pero no entres en ella. Acto seguido introduce la siguiente combinación de botones lo más rápido que puedas: R1, Cuadrado, R1, Triángulo, R1, L1, Cuadrado, L1 en la pantalla del menú principal. Un sonido peculiar te informará de que el truco ha funcionado y de que puedes disfrutar a partir de ahora de esta interesante opción.

PIRATES: THE LEGEND OF BLACK KAT

■ Invencibilidad

Si quieres que la pirata **Katarina** sea invulnerable a todo daño, mantén pulsados durante el transcurso del juego R1 y R2 y pulsa X, Círculo, L3, Triángulo, R3, Select, R3, L1, L2, Cuadrado.

■ Cambiar Traje

Este truco requiere dos mandos. En el primero mantén presionados L1, L2, Arriba, Select, L3 y en el segundo R1, R2, Triángulo, Start, R3. Un sonido confirmará la activación. Sal al menú principal del juego y cambia los valores numéricos que aparecen en la esquina de la pantalla con R3. Cada número se corresponde con un vestido diferente.







por << Daniel Rodríguez >>

Z.O.E. (ZONE OF THE ENDERS)









Munición y salud

Empieza una partida en cualquier nivel de dificultad y pausa el juego. Acto seguido introduce la siguiente combinación de botones lo más rápido que puedas: L1, L1, L2, L2, L1, R1, L1, R1, R2, R1. Tanto la munición de tus armas secundarias como tu salud se verá aumentada hasta el máximo. Sin embargo, este truco no te concede vida infinita, por lo que deberás volver a activarlo cada vez que te sea necesario. Además, al usarlo serás penalizado con la bajada de tu nivel. Por lo tanto, no podrás presenciar el final bueno del juego. Una de cal y otra de arena.



Modo Versus

Para que aparezca este divertido modo para dos jugadores debes completar el juego en su totalidad. Si quieres que se active desde el principio pulsa Círculo, X, Derecha, Izquierda, Derecha, Izquierda, Abajo, Abajo, Arriba, Arriba en la pantalla de presentación.

BLOODY ROAR 3



Modo Cheat

Un truco muy sencillo que te reportará grandes y buenas ventajas. Entra en el menú de opciones y manteniendo presionado L2, pulsa Círculo. Un nuevo universo de opciones secretas se abrirá para que disfrutes al máximo de este gran juego de lucha.







DRIVEN

Todos los coches

Si quieres que **Stallone** tenga desde un principio todas las carrocerías disponibles, presiona Arriba, Abajo, Derecha, Derecha, Izquierda, Arriba, Arriba Y Abajo en el menú principal.



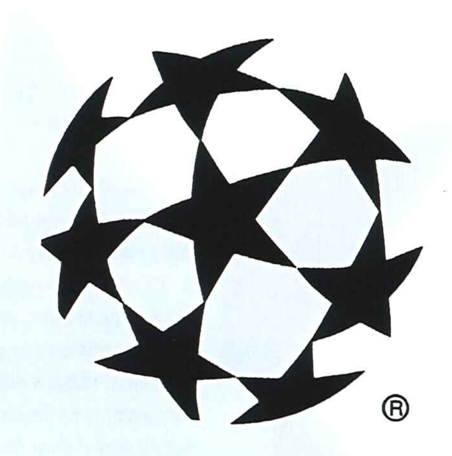


Todos los circuitos

Para gozar de todos los circuitos abiertos desde la primera partida, pulsa rápidamente Arriba, Arriba, Izquierda, Abajo, Izquierda, Derecha, Derecha, Arriba en la pantalla del menú principal del juego.

¿QUIERES IR A LA FINAL DE LA UEFA CHAMPIONS LEAGUE?

¡SORTEAMOS 2 ENTRADAS PARA ASISTIR A LA GRAN FINAL DE LA UEFA CHAMPIONS LEAGUE!







SONY C. E. quiere hacer realidad el sueño máximo de cualquier aficionado al deporte rey. Participa en este sorteo y podrás conseguir 2 viajes a Glasgow* más una noche de hotel, y 2 entradas para poder ver en directo la final de la **UEFA Champions League**. Para participar, los únicos requisitos necesarios son tener más de 18 años y contestar esta pregunta antes del 15 de abril.

¿Qué equipo español quedó finalista en la última UEFA Champions League?

A) Real Madrid **B)** Valencia **C)** Barcelona

* Sony C.E. correrá con los gastos de desplazamiento aéreo de ida y vuelta. El resto de traslados correrán a cargo del ganador.

SORTEO «UEFA CHAMPIONS LEAGUE»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5506 poniendo la palabra **PS2R01, espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la C, deberías mandar al número 5506 el siguiente mensaje: **PS2R01 C.**

GSMBOX
SIN CABLES. SIN LIMITES.

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. Se llamará por teléfono al ganador, y su nombre saldrá publicado en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Imprescindible ser mayor de 18 años. Fecha límite: 15 de Abril.



S.O.S.

CONSULTORIO OFICIAL PS2

Este mes estrenamos esta nueva sección, cuyo objetivo será resolver todas las dudas que se os planteen en todo lo referente a **PlayStation 2**, sus juegos, sus periféricos y todo lo que rodea a la consola de **Sony**. Esperamos vuestras cartas y correos electrónicos.

METAL GEAR SOLID 2

Hola, me llamo **Iván**, tengo una **PS2** y una duda sobre el juego ***Metal Gear Solid 2***.

1.- ¿Funciona ***MGS2*** a 60 Hz en la versión europea (o tiene la opción)?

2.- ¿La *demo* del mes pasado funciona igual de rápido que la versión final que ha puesto **Konami** a la venta?

Iván Martínez, vía e-mail.

1.- No. Konami no ha incluido la opción de 60 Hz, aunque los bordes negros han desaparecido gracias al *overscan* y la velocidad es prácticamente idéntica a la de la versión NTSC del juego.

2.- La *demo* que regalamos con el número 14 se parece bastante más a la versión final de *MGS2* que la que regaló Konami con Z.O.E., por no decir que es clavada a la versión final (en lo que respecta a velocidad).

FINAL FANTASY X

1.-¿Sabéis cuando saldrá en **España *Final Fantasy X***?

2.- ¿Y el disco duro para **PS2**?

3.- ¿Existen trucos para *Metal Gear 2*?

Cloncy, vía e-mail.

1.- El día 29 de mayo Sony Computer pondrá a la venta en España el esperado *Final Fantasy X*.

2.- El disco duro podría llegar a España justo antes de las navidades.

3.- Te remitimos a la guía que incluimos en el número pasado, donde encontrarás todos los trucos y secretos de *Metal Gear Solid 2*.



COMMANDOS 2

Hola, me llamo **Francisco** y quiero resolver algunas dudas:

1.- ¿Para cuándo ***Commandos 2***?

2.- ¿Cuántas horas de juego tiene *Final Fantasy X*? ¿Y *Grandia 2*?

3.- Ahora que **Squaresoft** ha decidido publicar en **España** *Final Fantasy VI*, ¿van a hacer lo mismo con otros juegos de rol de la misma compañía? ¿Y las actualizaciones de las partes VII, VIII y IX de *FF* se harán como dijeron hace algún tiempo?

4.- Ordéname de mejor a peor según tus gustos: *Drakan, Ico, Maximo.*

6.- ¿Van a hacer una continuación del *Baldur's Gate* para **PS2**?

Francisco García, vía e-mail.

1.- *Commandos 2* aparecerá al fin en el mercado a finales de mayo/mediados de junio.

2.- *Final Fantasy X*, un mínimo (saltándote todo y dejándote los secretos) de unas 35 horas. Completar el juego en su totalidad (secretos incluidos) podría llevarte de 40 a 50 horas. *Grandia 2* te durará aproximadamente 20 horas.

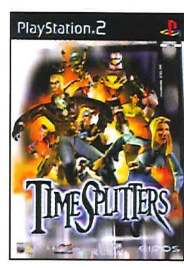
3.- Es posible que, si *FFVI* tiene éxito, Sony se decida a distribuir en España



las entregas cuarta y quinta, aparecidas en Japón en el *pack Final Fantasy Collection*. Square ha confirmado que, aunque el desarrollo de los *remakes* de antiguos *Final Fantasy* sigue su curso, actualmente está congelado y, lógicamente, aún no hay una fecha de salida.

4.- *Ico, Maximo* y *Drakan* (aunque están bastante igualados).

6.- El equipo programador de *Baldur's Gate: Dark Alliance* se encuentra actualmente convirtiendo su inmejorable título a GameCube y Xbox, pero parece seguro que, tras dichas conversiones, comiencen a programar la segunda parte.



RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Hola me llamo **Nacho** y os quería hacer estas preguntas:

1.- ¿Existe algún truco del tipo «L2, L1, R2, etc.» para *Time Splitters*?

2.- ¿Cuándo sale el módem? ¿Saldrá junto al disco duro?

3.- ¿Saldrá realmente ***Return To Castle Wolfenstein*** para **PS2**?

Nacho, vía e-mail.

1.- Para conseguir todos los secretos será indispensable completar el juego con todas las de la ley.

2.- En navidades llegará a nuestro país tanto el disco duro como el módem/adaptador de red Ethernet, pero aún no se sabe si se venderán juntos o por separado.

3.- *Return To Caste Wolfenstein* apa-

recerá en PlayStation 2 de mano de Activision y Raster Productions, aunque aún no se ha confirmado la fecha de salida.

PLAY ON-LINE

Hola, ¿qué tal? Sois los mejores, os escribo para deciros que esperaba esta seccion desde el nº1. Las preguntas son:
1.- ¿A *FFXI* se jugará en un sólo reino o en varios como en *Diablo 2*?
2.- ¿Saldrá este último para **PS2**?
3º ¿*Play On-Line* de **Squaresoft** será el único servidor de **PS2**, verdad?
Juan Antonio Rodrigo, vía e-mail.

1.- *Final Fantasy XI* tendrá lugar en un gigantesco mundo con diferentes zonas que explorar.
2.- A estas alturas, sobre todo con *Final Fantasy XI* a punto de aparecer en el mercado japonés, *Diablo 2* quedaría en ridículo en una consola como PlayStation 2.
3.- *Play On-Line* es simplemente el sistema ideado por Square para jugar a sus juegos a través de Internet, no tiene nada que ver con los servidores. NTT es la compañía telefónica encargada de proveer a los usuarios de Japón de una conexión de banda ancha para PlayStation 2.



TIPOS DE DVD

Hola. Os compro desde el nº1 y no me he perdido ninguno. Deseo que contestéis estas preguntas:
1.- ¿Qué significa lo del tipo de DVD (9, 5, etc.)? ¿Se pueden ver en **PS2** todos los tipos?
2.- Leí en una revista que la **PS2** hace «Todo lo que haga un reproductor de DVD estándar, lo hará PS2», ¿qué significa ésto?
3.- ¿Cuántos DVD o CD's componen la versión española de *MGS2*?
4.- En *Drakan*, ¿cuando vas en dragón cambia la pantalla respecto a cuando vas a pie, o te elevas? Si vas andando y ves unas montañas,¿montando en el dragón podrías llegar?
7.- ¿*Drakan* se parece a *Blade: The Edge of Darkness* en algo?
8.- ¿Saldrá *Blade: The Edge Of Darkness* para **PlayStation 2**?
Juan Antonio Rodrigo, vía e-mail.



1.- Ese número es el máximo de datos que puede albergar el DVD en GB. Así, DVD5 son 4,7 GB (una sola cara, simple capa), DVD9 son 9,4 GB (una sola cara, doble capa) y los otros dos múltiplos son similares, pero con doble cara.
2.- Significa que todos los DVD Vídeo son compatibles (salvo alguna excepción) con PS2 y que todas sus funciones y extras son accesibles a través del control pad o del mando a distancia, del mismo modo que en un reproductor DVD cualquiera.
3.- Un DVD que contiene el juego y un DVD Vídeo con *making of* y varios extras.
4.- Tanto a pie como volando sobre el dragón, el escenario es siempre el mismo. Por supuesto, si ves unas montañas a pie y deseas sobrevolarlas, bastará con llamar a Arokh.
5.- Se parece ligeramente en la perspectiva utilizada y en el sistema de control del personaje, pero *Drakan* es mucho más jugable, más variado en su desarrollo y más extenso.
6.- No parece muy probable, ya que la licencia de conversión ha ido a parar a manos de Microsoft y su Xbox.

PROBLEMAS CON EL LECTOR

Hola, soy un asiduo lector vuestro y últimamente he tenido problemas a la hora de reproducir películas en DVD. Se para en algunas secuencias congelando un *frame*, se come unos segundos de alguna secuencia, etc. ¿Es problema de mi **PS2**? ¿Es de los DVD? ¿Es un problema pasajero?
Óscar, vía e-mail.

El lector de PlayStation 2 es, por regla general, algo más sensible que el de cualquiera de los reproductores de DVD típicos. Si tu consola aún está en garantía, te recomendaría que la cambiases en el lugar que la compraste. De lo contrario, posiblemente puedas mejorar la calidad de lectura si limpias el lector con un CD limpiador específico para PS2/PSone.

La pregunta del mes

Estimados amigos de **PS2-Revista Oficial**, me remito a vosotros con la intención de resolver una duda que tengo sobre la máquina de **Sony (PS2)**. Resulta que los juegos se oyen perfectamente pero, cuando pongo una película de DVD el sonido es muy bajo, y me estoy refiriendo a las voces de los personajes, porque la música de las mismas se oye muy alto. ¿Es problema de mi **PlayStation 2**? ¿De la configuración? ¿Cómo lo puedo solucionar?
Muchas gracias.
William, vía e-mail.

William, tu problema es debido a que la mayoría de las películas en formato DVD actuales poseen su banda sonora (y sus diálogos) en formato Dolby Digital 5.1. De esta forma, el sonido es dividido en 5 diferentes canales más un *subwoofer*, cuando, posiblemente, estés intentando reproducir las películas a través de un televisor Mono o Estéreo. Como el altavoz central es utilizado por dicho sistema para reproducir las voces, al ver una película en Dolby Digital con un sistema con altavoces izquierdo y derecho, los diálogos quedarán en un segundo plano frente a los efectos de sonido o la banda sonora. Para solucionar dicho problema, algunas películas (muy pocas) incluyen la posibilidad de escuchar su banda sonora en Estéreo, aunque lo mejor que puedes hacer es adquirir un sistema de Dolby Digital (o *Home Cinema*). Actualmente, sus precios oscilan entre los 115 Euros y los 1.200 y la calidad de su envolvente sonido es similar al de las salas de cine.

EL NUEVO TOMB RAIDER

Hola amigos de **PS2**. Mis preguntas son:
1.- ¿Cuándo saldrá el esperado juego de ***Tomb Raider: The Next Generation***?
2.- ¿Habrá algún videojuego inspirado en *Dragon Ball* para **PS2**?
Javier Díaz Moncada, Madrid

1.- Actualmente está en desarrollo. Dentro de poco os facilitaremos la fecha de aparición del título, ya que en breve será presentado el juego en Londres.
2.- Infogrames está desarrollando una versión de *Dragon Ball Z* para PS2, pero aún no se conocen muchos detalles del mismo.

GT CONCEPT

Hola, me llamo **Sergio** y soy un buen amante de los videojuegos. Me gustaría haceros estas dos preguntas:
1.- ¿Cuando saldrán las versiones para **PlayStation 2** de *Medal Of Honor* y *Need For Speed*?
2.- ¿Saldrá finalmente *GT Concept* en nuestro país?
Sergio, vía e-mail.

1.- Tanto Medal Of Honor: Frontline como Need For Speed: Hot Pursuit 2 aparecerán en España en junio de este mismo año.
2.- Aunque aún no se conoce el nombre definitivo de la versión PAL del título de Polyphony, Julio ha sido el mes elegido por Sony para ponerlo a la venta en nuestro país.

Enviad vuestras consultas a: **Revista PS2RO, Calle O'Donnel, 12 Madrid 28009**, escribiendo **S.O.S.** en una esquina del sobre, o al e-mail **ps2@grupozeta.es** poniendo como asunto **S.O.S.**

Cada oveja con la «suya»...

La pareja del año

Verdad. Belleza. Libertad. Amor.

Moulin Rouge

por << Bruno Sol e Isabel Garrido >>



Sátira algo «light» del mundillo del famoseo de **Hollywood**. La intención crítica del filme queda algo eclipsada por el reparto repleto de nombres conocidos. Duelo de «bellezones de moda» entre la **Zeta-Jones** y la **Roberts** que son hermanas en esta hilarante ficción. El galán de este cuento de la Cenicienta subliminal es encarnado por el versátil **John Cusack**. El sementál cubano (por lo visto tampoco faltan oportunistas caribeños en las páginas rosas *yankees*) lo interpreta **Hank Azaria** haciendo una nueva incursión en la gran pantalla entre episodio y episodio de *Los Simpson*. El rey de las voces en la televisión estadounidense y novio de la pizpireta **Hellen Hunt**, pone mucho empeño en maltratar el ya de por sí ultrajado inglés *made in USA* para lograr una credibilidad excepcional en su papel de **Héctor**. **Azaria** resulta lo mejor en versión original incluso leyendo subtítulos. **Billy Cristal**, el famoso *showman* que tantas galas de los Oscar ha presentado, se encarga del guión y del personaje de **Lee**, motor de la historia. La dirección se queda a cargo del correcto pero impersonal **Joe Roth**. **I.G.**



«Todo por una buena promoción», así es Hollywood y es lo que trata de enseñarnos esta divertida historia.

Sí, Cusack, Zeta-Jones y Roberts con kilos de más sin recurrir a la tecnología digital.

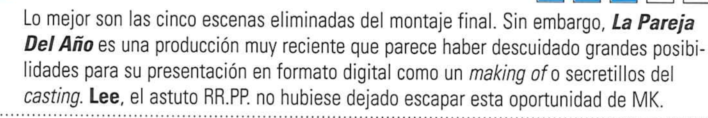


Secuencia eliminada del montaje final. Walken es remolcado por un hispano.



Curioso el parecido de Cusack con nuestro director Marcos García.





■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■□□

Lo mejor son las cinco escenas eliminadas del montaje final. Sin embargo, ***La Pareja Del Año*** es una producción muy reciente que parece haber descuidado grandes posibilidades para su presentación en formato digital como un *making of* o secretillos del *casting*. **Lee**, el astuto RR.PP. no hubiese dejado escapar esta oportunidad de MK.

■ PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:

Idiomas: castellano 5.1, inglés 5.1.
Subtítulos: castellano, inglés e hindú.

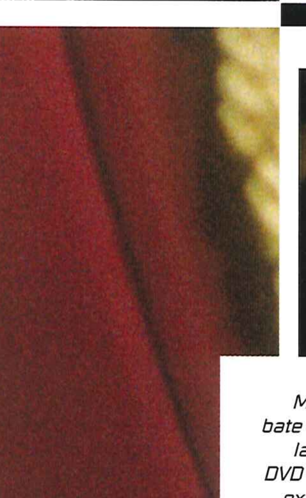
■ TIPO DE DVD: DVD 9

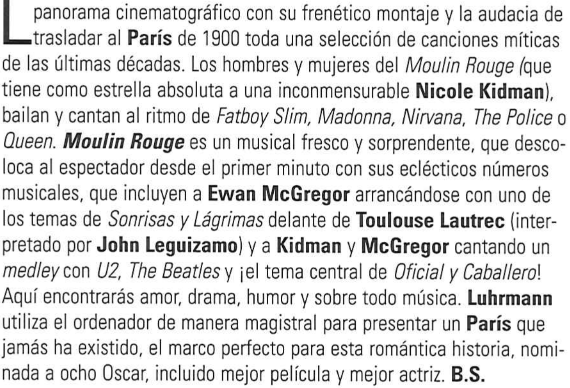
■ COMPAÑÍA: **Columbia TriStar Home Video**

■ PRECIO: 24.01 Euros

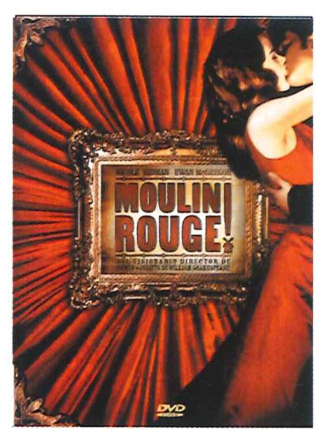
■ VALORACIÓN: ■■■■□

No se puede conceder la matrícula a una adaptación que no ha sabido rematar la faena para su presentación en formato digital. La película en sí tampoco es una historia como para perder el sentido. Entretenimiento para pasar un buen rato que cuenta con un «curioso y hippy» **Cristopher Walken** haciendo de director independiente.



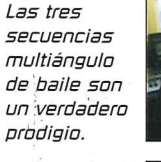


La nueva película del australiano **Baz Luhrmann** convulsionó el panorama cinematográfico con su frenético montaje y la audacia de trasladar al **París** de 1900 toda una selección de canciones míticas de las últimas décadas. Los hombres y mujeres del *Moulin Rouge* (que tiene como estrella absoluta a una inconmensurable **Nicole Kidman**), bailan y cantan al ritmo de *Fatboy Slim, Madonna, Nirvana, The Police* o *Queen*. ***Moulin Rouge*** es un musical fresco y sorprendente, que desconcoloca al espectador desde el primer minuto con sus eclécticos números musicales, que incluyen a **Ewan McGregor** arrancándose con uno de los temas de *Sonrisas y Lágrimas* delante de **Toulouse Lautrec** (interpretado por **John Leguizamo**) y a **Kidman** y **McGregor** cantando un *medley* con *U2, The Beatles* y ¡el tema central de *Oficial y Caballero*! Aquí encontrarás amor, drama, humor y sobre todo música. **Luhrmann** utiliza el ordenador de manera magistral para presentar un **París** que jamás ha existido, el marco perfecto para esta romántica historia, nominada a ocho Oscar, incluido mejor película y mejor actriz. **B.S.**





Moulin Rouge bate el record de la historia del DVD en cuanto a extras ocultos, los llamados Easter Eggs.



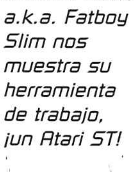
Las tres secuencias multiángulo de baile son un verdadero prodigio.



Norman Cook a.k.a. Fatboy Slim nos muestra su herramienta de trabajo, ¡un Atari ST!



El DVD de M.R. disecciona incluso el impacto del filme en la prensa mundial.



Y como no podía ser menos, se incluye el vídeo musical de Lady Marmalade.



■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■■

El DVD más laureado de la temporada en **EE.UU.** llega a **España** sin perder un ápice de su preciado contenido. Más de 8 horas de extras con: comentarios de **Luhrmann** (subtitulados en castellano), *making of*, entrevistas, edición de escenas, 3 bailes multiángulo, 2 vídeos musicales, trailers, montones de *easter eggs* y mucho más.

■ PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:

Idiomas: castellano (5.1 y DTS), inglés 5.1, audio para discapacitados visuales inglés 2.0.
Subtítulos: castellano e inglés.

■ TIPO DE DVD: 2 DVD 9

■ COMPAÑÍA: **20th Century Fox Home Ent.**

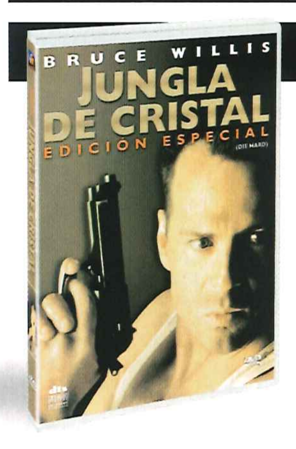
■ PRECIO: 27.02 Euros



■ VALORACIÓN: ■■■■■

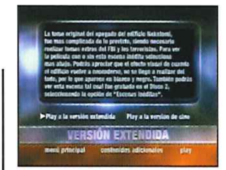
Uno de los grandes acontecimientos de la temporada DVD, como lo fue en las carteleras de todo el mundo, escoltado por un impresionante cargamento de extras. ***Moulin Rouge*** ha elevado a **Nicole Kidman** a la categoría de diosa del celuloide. Para cuando leas ésto, quizá ya haya ganado el Oscar a la mejor actriz por este trabajo.

Jungla De Cristal Edición Especial



Al fin **Fox** comercializa en **España** la edición especial de ***Jungla de Cristal*** que los cinéfagos *yankees* llevan disfrutando desde hace tiempo. ***Jungla de Cristal*** fue uno de los mayores bombazos de taquilla de la década de los 80. Hizo de **Bruce Willis** (hasta entonces un actor de comedia) una estrella del cine de acción y enriqueció aún más las arcas del productor **Joel Silver**, *Pope* de este género cinematográfico (a él se debe desde *Arma Letal* a *Matrix*). Los efectos especiales de **Richard Edlund** y la soberbia dirección de **John McTiernan** han convertido a este *western* vertical en todo un clásico. **B.S.**





Podrás ver una versión extendida de la película, aunque sólo incluye un par de escenas más.



¿No te gustaría editar tu propia secuencia de Die Hard? Esta es tu oportunidad.

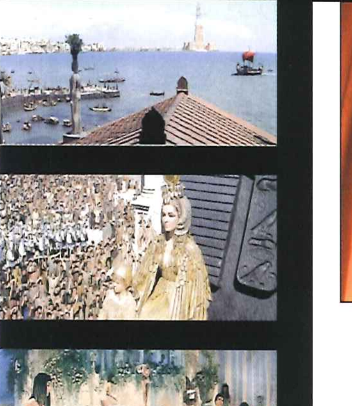


Podrás leer artículos sobre la película de revistas tan prestigiosas como Cinefex.



- **CALIDAD DE LOS EXTRAS:** ■■■■■
  Un estuche doble con dos DVD que incluyen ¡Más de 10 horas de extras! Versión extendida del filme (con un par de escenas inéditas), comentarios de **McTiernan**, escenas comentadas por **Edlund**, tomas alternativas, edición de escenas, taller de mezclas de audio, artículos de revistas, el guión entero, trailers, *easter eggs*...
- **PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:**
  Idiomas: castellano 5.1 y DTS, inglés 5.1.
  Subtítulos: castellano e inglés.
- **TIPO DE DVD:** 2 DVD 9
- **COMPAÑÍA:** **20th Century Fox Home Ent.**
- **PRECIO:** 27.02 Euros
- **VALORACIÓN:** ■■■■■
  La anterior edición de ***Jungla de Cristal*** era realmente buena, pero paupérrima en contenido. Ésta contiene 2 DVD con un ejército de extras y una pista DTS en castellano que muchos aficionados al cine de acción sabrán agradadecer. Hay que tenerla.

Cleopatra Edición Especial







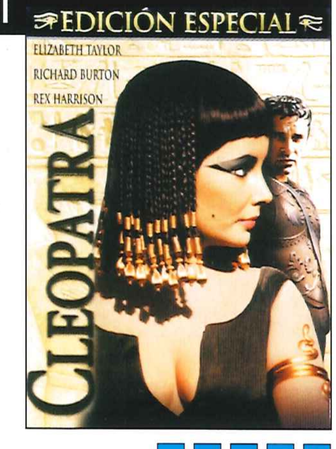








Grandes presupuestos para recrear escenarios y en busca de los mejores exteriores.



Edición especial de una gran epopeya cinematográfica rodada en una época en la que el séptimo arte no contaba aún con el «milagro digital» para clonar a los figurantes y simular mareas humanas virtuales. Inmenso presupuesto que terminó saliéndose de madre para contar una historia de sobra conocida por todos dentro del devenir de la Humanidad. **Liz Taylor** en todo su esplendor y también en sus horas más bajas. Una terrible meningitis durante el rodaje estuvo a punto de llevarse a la diva del cine al otro barrio. Medidas desesperadas para salvarla que llevaron a los médicos a practicarle una traqueotomía de urgencia. Una odisea en sí. **I.G.**



- **CALIDAD DE LOS EXTRAS:** ■■■■■
  Un disco sólo con extras. Un documental de dos horas con todo lo que significó esta apuesta de **Joseph L. Mankiewicz** que se convirtió en un reto casi insalvable en el rodaje y hoy día un clásico ineludible. También hay *making of*, imágenes del estreno, comentarios y fotos del rodaje para nostálgicos y *fans* de **Taylor**, **Burton** y **Harrison**.
- **PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:**
  Idiomas: inglés, castellano en 5.1.
  Subtítulos: inglés y castellano.
- **TIPO DE DVD:** 3 DVD 9
- **COMPAÑÍA:** **20th Century Fox Home Ent.**
- **PRECIO:** 33 Euros.
- **VALORACIÓN:** ■■■■■
  No se merece menos puntuación esta edición que recoge en dos discos la versión extendida de un proyecto que soñó de este modo desde el principio el genio de **Mankiewicz**. Además, todos los secretos del rodaje y una presentación inmejorable. Todo el paquete a un precio muy asequible teniendo en cuenta la oferta.







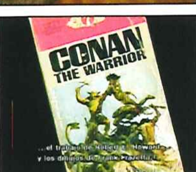
Conan El Bárbaro Edición Especial



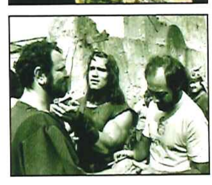
El guión de **Oliver Stone** y **John Milius** (que también ejerció de director), el diseño de producción de **Ron Cobb**, la soberbia música de **Basil Polidouris**, los músculos de **Arnold Schwarzenegger** y el dinero de **Dino de Laurentiis** obraron el milagro de plasmar en imágenes de forma magistral las novelas de **Robert E. Howard**. Brutal y sanguinaria, hermosa y violenta, ***Conan el Bárbaro*** puso de moda en el cine el género de espada y brujería, pero ninguna película posterior rozó la calidad de este filme, íntegramente rodado en **España**. No os perdáis a **Jorge Sanz** haciendo de Conan niño. **B.S.**



Este DVD es idéntico al comercializado en Estados Unidos por Universal.



El documental Conan Desencadenado analiza la creación de la película.



Conan el Bárbaro se rodót oda en España, en localizaciones como Avila o Cuenca.

CALIDAD DE LOS EXTRAS:
Pocas veces podrás disfrutar de comentarios de audio tan divertidos e interesantes como los ofrecidos aquí por **Milius** y **Schwarzenegger** (subtitulados en castellano). Se incluye además el documental *Conan Desencadenado*, escenas inéditas, notas de producción, trailers y una galería con fotos de rodaje, ilustraciones y bocetos.

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Idiomas: castellano 5.1, inglés 5.1.
Subtítulos: castellano e inglés.

TIPO DE DVD: DVD 9

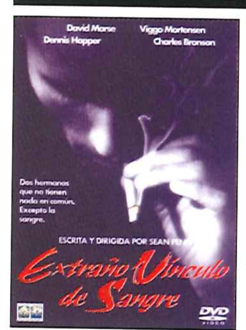
COMPAÑÍA: **20th Century Fox Home Ent.**

PRECIO: 24.01 Euros

VALORACIÓN:
Fox sigue empeñada en arruinar nuestra economía familiar con otro lanzamiento largamente ansiado, que irrumpe en el mercado acompañado de unos extras sensacionales. Lo mejor, los comentarios de **Milius** y **Arnie** sobre sus peripecias rodando en **España**.



Extraño Vínculo De Sangre



Sentimientos y emociones humanas que se ejemplifican a través de la relación de dos hermanos. Como actores secundarios **Sean Penn**, el director y guionista, cuenta con intérpretes de la talla de **Charles Bronson**, **Dennis Hopper** o **Benicio del Toro**. Drama que al final toca las tragedias de corte clásico con un destino cruel. **I.G.**

- **CALIDAD DE LOS EXTRAS:** □□□□□
Después del amplio currículum de **Penn** como director, y teniendo en cuenta que le inspira el guión una canción de **Springsteen** no se entiende la falta de extras.
- **PISTAS DE AUDIO:**
Idiomas: castellano, inglés, francés, alemán e italiano en Dolby Surround.
Subtítulos: castellano, inglés, francés, alemán, etc.
- **TIPO DE DVD:** DVD 9
- **COMPAÑÍA:** **Columbia Tristar Home Ent.**
- **PRECIO:** 24.01 Euros
- **VALORACIÓN:** ■■□□□
Viggo Mortensen triunfa ahora en *El señor de los anillos*. **Sean Penn** está en boca de todos gracias a su candidatura al Oscar. En cuanto a su trabajo como director últimamente nos ha impresionado con títulos como *El peso del agua* o *El juramento*. La ocasión para sacar este título está clara. No obstante parece que los contenidos adicionales se han evaporado.

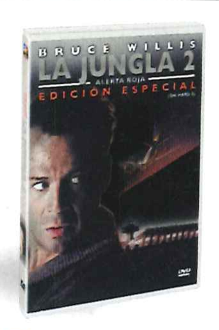
Cabalga Con El Diablo



Ang Lee lo dirige todo, está claro. Puede presumir de una gran capacidad de adaptación cultural. En *Sentido y Sensibilidad* conseguía la naturalidad del cine británico. En *Tigre y Dragón* dejó claro que es taiwanés de nacimiento y pensamiento. Y en ***Cabalga con el diablo*** vive la guerra de secesión de **USA** como el que más. **I.G.**

- **CALIDAD DE LOS EXTRAS:** ■■■■□
Como siempre en adaptaciones históricas el *making of* es curioso por los diseños de vestuario, exteriores, escenarios... Además videoclip y filmografías.
- **PISTAS DE AUDIO:**
Idiomas: castellano y catalán en 5.1. Inglés en 2.0.
Subtítulos: castellano, catalán e inglés.
- **TIPO DE DVD:** DVD 9
- **COMPAÑÍA:** **Lauren Video**
- **PRECIO:** 24.01 Euros
- **VALORACIÓN:** ■■■■□
Fotografía excepcional que luce en todo su esplendor gracias al formato del DVD. Como curiosidad de la producción el debut ante la pantalla de la cantante orihunda de **Alaska**, *Jewel*. Además **Tobey Maguire** no pasará desapercibido ahora que está a punto de llegar a **España** como **Spiderman** gracias a la nueva adaptación del clásico cómic de este superhéroe.

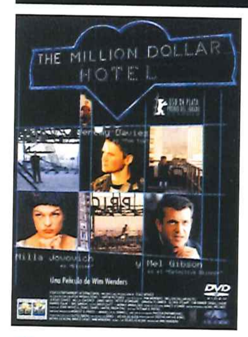
La Jungla 2 Ed. Especial



Superar en espectacularidad a la primera *Jungla de Cristal* no era fácil pero no imposible, como lo demostró el talentoso **Renny Harlin** con esta explosiva secuela. Unos terroristas han secuestrado el aeropuerto *Dulles* de **Washington** y todo va de cráneo hasta que **Bruce Willis** toma cartas en el asunto. **B.S.**

- **CALIDAD DE LOS EXTRAS:** ■■■■□
Menos extras que la primera *Jungla*, pero muy destacables: comentarios de **Harlin**, dos *making of*, cuatro escenas inéditas, entrevista a **Harlin**, *storyboards*...
- **PISTAS DE AUDIO:**
Idiomas: castellano 5.1 y DTS, inglés 5.1.
Subtítulos: castellano, inglés.
- **TIPO DE DVD:** 2 DVD 9
- **COMPAÑÍA:** **20th Century Fox Home Ent.**
- **PRECIO:** 27.02 Euros
- **VALORACIÓN:** ■■■■□
Lo mejor de ***La Jungla 2: Alerta Roja*** es que no se toma en serio ni a sí misma: podrás ser testigo de cómo **McClane** (**Willis**) sale eyectado de un avión en plena explosión y reparte justicia y metralla entre las cintas de equipaje del aeropuerto a lo largo de 118 minutos de metraje en los que queda patente el talento de **Renny Harlin** para el cine de acción.

El Hotel Del Millón De...



... Dólares o ***Wim Wenders en Nueva York***. El cineasta alemán, íntimo del músico **Bono**, aterriza en La Gran Manzana para filmar la historia de un hotel lleno de una serie de personajes que no tienen desperdicio. **Bono** firma el origen del argumento, pone música junto con su banda *U2* y aparece de extra en una panorámica. **I.G.**

- **CALIDAD DE LOS EXTRAS:** ■■■□□
Fichas técnicas y artísticas, trailers, *making of*, secretillos del rodaje... Echamos de menos el vídeo musical de *The Ground Beneath Her Feet* a cargo de *U2*.
- **PISTAS DE AUDIO:**
Idiomas: castellano 5.1, inglés 2.0 (ambos en Dolby Surround).
Subtítulos: castellano e inglés
- **TIPO DE DVD:** DVD 9
- **COMPAÑÍA:** **Columbia Tristar Home Ent.**
- **PRECIO:** 24.01 Euros
- **VALORACIÓN:** ■■■■□
El siempre denso en sus producciones **Wim Wenders** consigue narrar una historia sin dejar la moraleja en el tintero con 122 minutos de metraje. **Jeremy Davis** (*Salvar Al Soldado Ryan*) hace de **Tom Tom**, un chico retrasado enamorado de la bella y destartalada **Eloise** (**Milla Jovovich**) que tiene su homenaje musical en la pieza de **Beethoven** que evoluciona hasta *La Morsa*.

¡Viven!



En 1993 **Frank Marshall** dirigía esta película que narra los hechos reales ocurridos en 1972. Un equipo de *rugby* se estrella con su avión en **Los Andes**. Los supervivientes se ven obligados a practicar el canibalismo con los cadáveres de sus compañeros para sobrevivir. Un caso polémico que inspiró la novela de **P.P. Read**. **I.G.**

- **CALIDAD DE LOS EXTRAS:** ■□□□□
Un sólo contenido adicional a propósito del caso real que inspira la producción. Sin embargo, nada con respecto a la realización cinematográfica.
- **PISTAS DE AUDIO:**
Idiomas: inglés en 5.1, francés, alemán, italiano y castellano en 2. 0.
Subtítulos: inglés, italiano, castellano, alemán...
- **TIPO DE DVD:** DVD 9
- **COMPAÑÍA:** **Paramount Home Ent.**
- **PRECIO:** 24.01 Euros
- **VALORACIÓN:** ■■■□□
A pesar de lo «macabro» del tema central de esta historia, las imágenes consiguen colarse sin ser ramplonas o herir por sí mismas la sensibilidad del público o saciar el morbo de los más aficionados a la casquería. Sin duda los sentimientos son los protagonistas y la película conserva su clase y elegancia hasta el final. Paisajes inhóspitos de la Cordillera Andina.

Salvajemente Tiernos



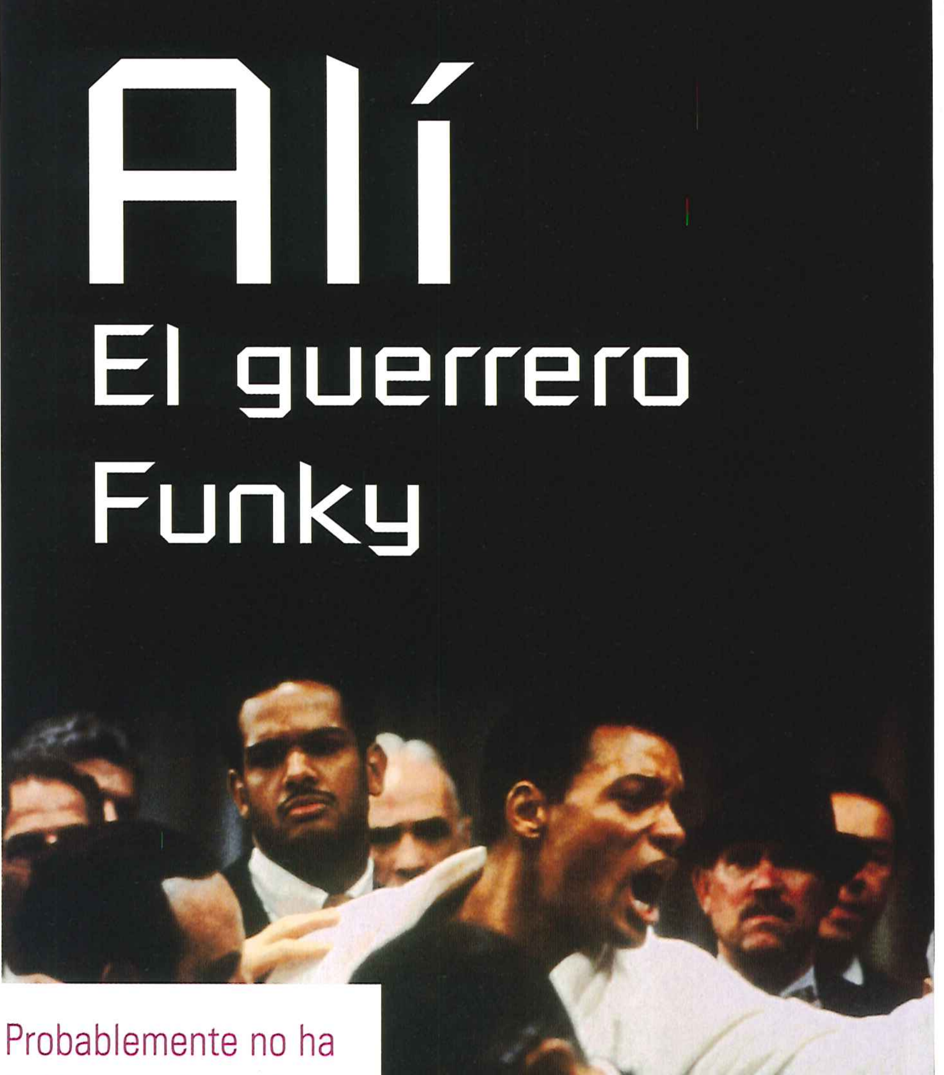
Producción de las que se estrenan en el **Festival de Cine Independiente de Sundance**. Comedia simpática sin muchas pretensiones pero con un curioso trasfondo de tolerancia social sin hacer demagogia. El escenario es un pueblecito de **Texas**, que no juzga a nadie por sus vidas o sus tendencias sexuales. **I.G.**

- **CALIDAD DE LOS EXTRAS:** ■■■■□
Cine independiente no significa que se obvien los nuevos formatos. Esta presentación en DVD cuenta con *making of*, trailer, fichas de reparto, vídeo musical...
- **PISTAS DE AUDIO:**
Idiomas: castellano e inglés. Ambos en 5.1.
Subtítulos: inglés y castellano
- **TIPO DE DVD:** DVD 9
- **COMPAÑÍA:** **Lauren Video Hogar**
- **PRECIO:** 24.01 Euros.
- **VALORACIÓN:** ■■■□□
Además de la comedia bien llevada, en esta cinta cuentan unas interpretaciones cómicas muy dignas. Sorprende el papel de **Ron Perlman** o la televisiva **Ally Walker** (de la serie *Profiler* o el culebrón *Santa Bárbara*). También aparece **Illeana Douglas**, actriz de ojos inquietantes que a fuerza de buenos trabajos secundarios se está haciendo notar entre los grandes.


Si te suscribes ahora TE REGALAMOS
un mando a distancia DVD exclusivo para tu PlayStation 2
o una Bolsa Oficial de PlayStation 2
SONY
DVD/ PLAYSTATION
CONÉCTATE
Sí, deseo suscribirme a la Revista Oficial de PlayStation 2 - España
❏ Por un año (12 números) con el 20% de descuento al precio de 57,60 €
❏ Por un año (12 números) con el Mando a Distancia DVD exclusivo para tu PlayStation 2 de regalo al precio de 72 €
❏ Por un año (12 números) con la Bolsa Oficial de PlayStation 2 de regalo al precio de 72 €
Precios extranjero por vía aérea: Europa: 90,09 € Resto Paises: 98,75 €
Apellidos: .... Nombre: .... Edad ....
Dirección: ....
Población: .... C. P.: ....
Provincia: .... Teléfono: ....
Forma de Pago:
❏ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/ O´Donnell, 12. 28009 Madrid
❏ Giro Postal nº .... (indicando en el apartado "Texto": suscripción Revista Oficial PlayStation 2.)
❏ Domiciliación Bancaria: Banco .../.../.../.../ Sucursal .../.../.../.../ DC .../.../ Cuenta .../.../.../.../.../.../.../.../.../.../
❏ Tarjeta de Crédito nº .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ Títular: ....
Fecha caducidad ..../..../ .../..../ Firma titular (imprescindible):
Enviar este cupón a Ediciones Reunidas S.A., Revista Oficial PlayStation 2 departamento de suscripciones, C/ O´Donnell, 12 28009 Madrid.
Teléfonos departamento suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52. E-mail: suscripciones@grupozeta.es Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro fichero de datos, y cancelarlo o rectificarla si es errónea. A través de nuestra empresa podría recibir información comercial de su interés. Si usted no desea recibirla, le rogamos que nos lo comunique.
* Oferta válida hasta fin de existencias.

por << Rafa Notario >>

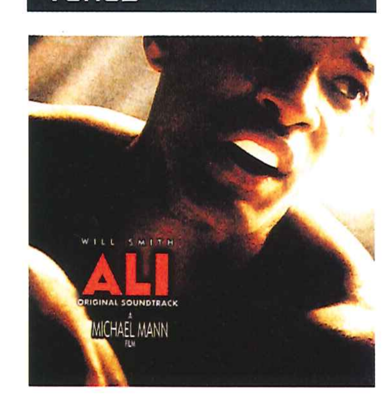
Alí
El guerrero Funky



Probablemente no ha habido un deportista más controvertido que el ex-campeón mundial **Cassius Clay/ Muhammad Alí**. Y nadie mejor que **Will Smith** para encarnar a un personaje que llegó mucho más lejos que lo que ningún otro boxeador de color soñó, y ninguna música más apropiada que la del ghetto para ilustrar su peripecia...

En 1964 se iniciaban las hostilidades que desembocarían en la terrible Guerra de Vietnam, los **Beatles** comandaban los *Hit Parades* del mundo y el movimiento Hippie comenzaba a despuntar. En ese mismo año, un joven petulante y provocador boxeador afro-americano de 22 años de edad, bautizado como **Cassius Clay**, se alzaba, por primera vez , con el título mundial de todos los pesos, dando inicio a la mayor epopeya boxística que contemplaran los siglos. Diez años más tarde, el mismo púgil, convertido al islamismo y con el nuevo nombre de **Muhammad Alí**, vuelve a alzarse con el mismo título en lo que para muchos fue el mejor combate de todos los tiempos, disputado contra **George Foreman** en **Kinshasa** (Zaire). Hoy, en 2002, está a punto de llegar a nuestras salas ***Alí***, la «biopic» dirigida por **Michael Mann** (*El Dilema, Heat...*) y protagonizada por el «príncipe» **Will Smith**, que se sumerge en el torbellino de aquellos diez años decisivos del Siglo XX, no sólo en la historia del pugilismo, sino también en la de la Humanidad. Una fascinante narración que se ve complementada a las mil maravillas por una selección musical basada en el Blues, el Funk y el Soul, que son bandera musical de la comunidad negra a la que **Alí** siempre representó con todo su orgullo y energía.

Varios



- TÍTULO: **B.S.O. Alí**
- COMPAÑÍA: **Universal**

Señalados artistas de la mejor música negra de ayer y hoy se llevan la parte del león de esta interesante banda sonora: **Aretha Franklin**, **Al Green**, **Alicia Keys**, **Salif Keita**... Destacan, además, la presencia de los blues-rockeros **Everlast** y el tema central de la película, que corre a cargo de la sollicitadísima **Lisa Gerrard**.

DVD MÚSICA

U2 - «Elevation 2001.Live From Boston»



Extensísimo y audaz reportaje que muestra al detalle el complejo y delirante show con el que sorprendió a su público el mítico y veterano grupo irlandés el pasado mes de junio en la ciudad de **Boston**.

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: 

Muchos, y de primera. «Making Of» del rodaje, «Road Movie», canciones adicionales, dos ángulos añadidos de visión del concierto, trailers, spots, salvapantallas...

■ PISTAS DE AUDIO Y SUBTÍTULOS:
Idiomas: inglés.
Sin subtítulos.

■ TIPO DE DVD: 2 DVD-9

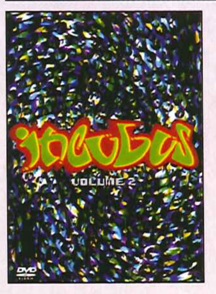
■ COMPAÑÍA: **Island/ Universal**

■ VALORACIÓN: 

Como tienen por costumbre, los chicos de **Bono** no se cortan un pelo a la hora de plasmar sus inquietudes creativas. Seis horas de delirio visual, tecnología punta y Rock pasional, en compañía de un grupo que, aunque ya veterano, no ha perdido el gusto por la innovación. Francamente epatante. Lástima la falta de subtítulos...



Incubus - «Volume 2»



Los metaleros de moda le sacan al formato DVD todo el partido posible. Además de los obligados vídeo-clips, temas en vivo y versiones acústicas de sus hits, **Incubus** regalan multitud de hilarantes tomas casuales, jueguecitos gamberros y mucha imaginación.

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: 

Divertidas escenas de la banda en viaje, curiosas imágenes del rodaje de los clips y vaciles sin fin que encandilarán a sus fans.

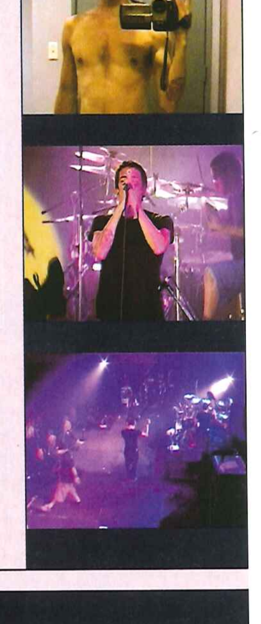
■ PISTAS DE AUDIO Y SUBTÍTULOS:
Idiomas: inglés.
Sin subtítulos.

■ TIPO DE DVD: DVD-9

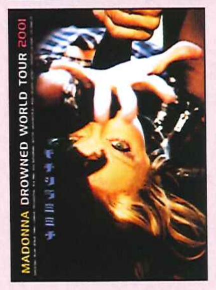
■ COMPAÑÍA: **Sony Music**

■ VALORACIÓN: 

El vehículo perfecto para quienes deseen adentrarse en el particular universo de una de las bandas rockeras más impactantes del momento, y que poco a poco se va granjeando las simpatías de los exigentes aficionados españoles, que buscan siempre cosas nuevas que colgarse a sus oídos.



Madonna - «World Tour 2001»



Lujosa panorámica del espectacular montaje que la súper diva ofreció en su más reciente gira internacional, y más concretamente en **Auburn Hills**, Michigan, el pasado 26 de agosto de 2001.

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS:

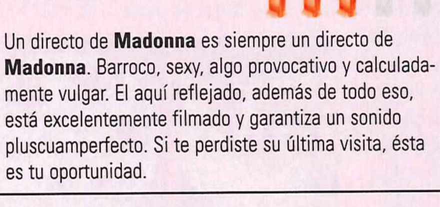
Tan sólo una galería fotográfica bastante pasable y un link a la web oficial.

■ PISTAS DE AUDIO Y SUBTÍTULOS:
Idiomas: inglés.
Subtítulos: inglés.

■ TIPO DE DVD: DVD-9

■ COMPAÑÍA: **Warner**

■ VALORACIÓN:



Un directo de **Madonna** es siempre un directo de **Madonna**. Barroco, sexy, algo provocativo y calculadamente vulgar. El aquí reflejado, además de todo eso, está excelentemente filmado y garantiza un sonido pluscuamperfecto. Si te perdiste su última visita, ésta es tu oportunidad.

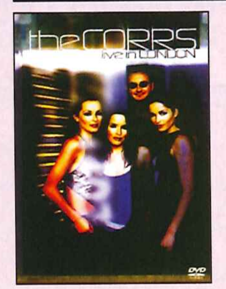








The Corrs - «Live In London»



Grabación del concierto navideño que el grupo de los hermanos **Corr** ofreciera el pasado año en **Londres**, a lo largo del cual se suceden los momentos estelares de su corta, pero intensa carrera.

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: 

Un documental de 20 minutos («Access All Areas») que incluye entrevistas y tomas en el *Backstage*. En un PC podrás jugar con una cámara de 360º en un tema.

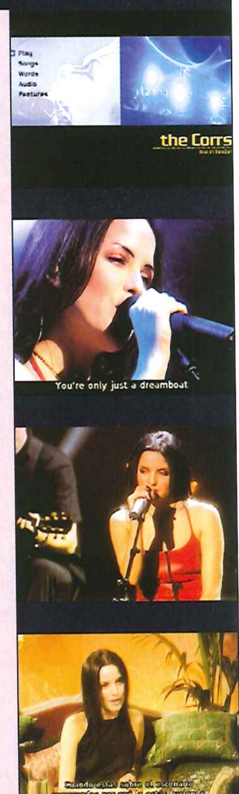
■ PISTAS DE AUDIO Y SUBTÍTULOS:
Idiomas: inglés.
Subtítulos: español, francés, italiano, alemán e inglés.

■ TIPO DE DVD: DVD-9

■ COMPAÑÍA: **Warner**

■ VALORACIÓN: 

Por hubiera dudas, **The Corrs** dejan patente aquí su solvencia como músicos en directo y vuelven a poner de relieve su habilidad para alumbrar una música, quizá para algunos intrascendente, pero agradable y sin sobresaltos que gusta a casi todo el mundo. Y es que ellas son tan monas...



texto y fotos << José Luis del Carpio >>

FICHA TÉCNICA

- MOTOR
  599 CC.
- POTENCIA
  61 CV. (5.250 RPM)
- ACELERACIÓN 0/100
  16,8 SEG.
- VELOCIDAD MÁXIMA
  135 KM/H.
- PESO
  795 KG.
- CONSUMO
  URBANO
  6,1 L/100
  EXTRAURBANO
  4,3 L/100
  MEDIO
  4,9 L/100
- DIMENSIONES
  LARGO: 2.500 MM.
  ALTO: 1.515 MM.
  ANCHO: 1.549 MM.
  MALETERO: 150 L.











El maletero es correcto para las necesidades urbanas.





El interior del Smart no está tan cuidado como su exterior.



http://www.mercedes-benz.es

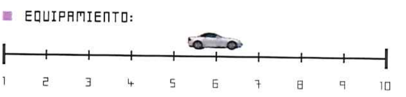
Smart Pulse 61

Diminuto y «chic» por fuera, amplio por dentro y más coche de lo que parece

- MOTOR/ PRESTACIONES:

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

- EQUIPAMIENTO:

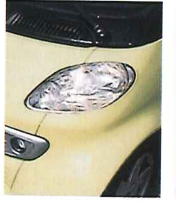


- DISEÑO:





Desde hace mucho tiempo se viene diciendo que los llamados «microcoches» iban a adueñarse del paisaje automovilístico de las grandes urbes. Si embargo, aunque algunas marcas han intentado adentrarse en ese segmento en los últimos tiempos, no ha sido hasta la aparición del **Smart** cuando realmente se ha percibido una mayor presencia de ellos en las ciudades. Y las razones de su éxito están claras. **Mercedes**, que es a **MCC** lo mismo que **BMW** a **Mini**, a pesar de buscar un coche de reducidísimas dimensiones, no ha renunciado al diseño ni a la estética moderna. Está claro que una gran parte de los compradores eligen sus coches antes por la vista que por el bolsillo, y para que alguien sea capaz de dejarse casi 10.000 euros en un automóvil de este tipo, hay que ofrecerle algo más que un vehículo que pueda aparcarse en cualquier sitio: hay que aportar, además, cierta imagen de sofisticación y elegancia. Y a fé que lo han conseguido, porque el **Smart** impacta desde el primer vistazo. Hay gente que no le gusta, pero son muchos menos éstos que los que se asombraron cuando hace un par de años comenzó a circular por las calles de las ciudades. Sus formas redondeadas y sus impactantes soluciones estéticas hacen difícil que pase desapercibido. Además, las infinitas combinaciones de colores en la carrocería acentúan aún más su aire de «coche de pasarela». El interior sigue un poco la línea del exterior, aunque con materiales que no transmiten demasiada calidad. Las reducidas dimensiones exteriores no han penalizado la comodidad interior, ya que al no tener una fila de asientos para pasajeros, la amplitud del conductor y del acompañante es extraordinaria, incluso para tallas que superen el 1.80. Salvo por los detalles del cuenta-revoluciones y del reloj analógico, situados independientemente del velocímetro en la parte central del salpicadero, el resto no presenta ningún elemento «revolucionario». Hasta podríamos decir que desmerece un poco de su original carrocería. Funcional y práctico, el interior del **Smart** está hecho para durar y resistir el uso urbano, aunque los plásticos, insistimos, transmiten poca calidad. Ya en marcha, y tras el periodo de adaptación que exige la conducción de un coche que apenas tiene morro y que se acaba poco después que el respaldo, lo primero que agrada es su agilidad. Al igual que el **Seat Arosa TDi** que comentamos hace algunos meses, aunque su 0-100 es bastante pobre, su 0-60, el importante en la ciudad, es más que suficiente. Sale rápido de los semáforos y su limitado cubicaje no afecta para nada su respuesta en esas condiciones. Sin embargo, sí que acusa la falta de potencia en las incorporaciones a circunvalaciones, o en cualquier recorrido interurbano. Aventurarse a hacer un adelantamiento rozando los límites legales es toda una odisea, especialmente si lo hacemos con el cambio automático. El problema es que cuando pisamos a fondo con el coche ya lanzado, el **Smart** sube inmediatamente de marcha, quedándonos prácticamente sin capacidad de tracción. Afortunadamente, este problema se solventa con el cambio secuencial de serie, que nos permitirá apurar las marchas para no quedarnos «vendidos». Pero eso no significa que el cambio sea malo, sino que la potencia es la que es y no se pueden pedir «peras al olmo» (bastantes son 61 cv para 600cc). Además, no hay que olvidar que el **Smart** ha nacido para la ciudad, para poder aparcar en esa gran cantidad de sitios en que otros coches no caben. Un segundo coche atractivo, funcional, muy apto para disfrutar... e incluso para realizar algún viaje corto, tranquilo y sin equipaje.





MG TF

Nueva generación MGF

Ya sale al mercado la nueva generación del deportivo más vendido del Reino Unido. Con un diseño agresivo, elegante y deportivo, este nuevo roadster se ofrecerá en 4 versiones, entre 85 y 118 caballos, y a unos precios que van desde los 22.230 euros de la versión más barata, hasta los 28.550 de la más cara.



Montero iO

Nueva gama 2002

Con unas dimensiones compactas y ligeras, la nueva gama **iO** del **Mitsubishi Montero** sigue apostando por su versatilidad de uso, su comodidad y la gran agilidad en su manejo para el uso urbano. Joven y con carácter.





Audi

Salón de Ginebra

Entre las numerosas novedades presentadas en el **Salón de Ginebra**, **Audi** destacó por mostrar versiones deportivas de sus modelos más emblemáticos. Desde el **Audi RS 6**, que entrega nada menos que 450 caballos (el mostrado en las fotos), hasta el **A2 1.6 FSI** de 110, pasando por el **Audi Allroad Quattro V8 4.2** de 300 cv.

Sobre ruedas

Especial motor de la revista Tiempo

A finales de este mes de abril, la revista **Tiempo** de **Grupo Zeta** incluirá un nuevo ejemplar del **Especial Motor** que tanto prestigio tiene en el sector. Coches para soñar despierto, para todo tipo de públicos, y de todos los precios.





CAPCOM Y PLAYSTATION 2 REVISTA OFICIAL rescatan al héroe de esta mítica saga. Si quieres llevártelo a casa participando en el sorteo de 25 juegos **Maximo** para PlayStation 2, sólo tienes que enviar un mensaje al número 5506 indicando la respuesta correcta a la siguiente pregunta:

¿Cuál es la saga que dio origen a MAXIMO?

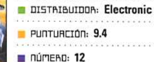
A) Resident Evil **B**) Ghosts'N Goblins **C**) Street Fighter

SORTEO «MAXIMO»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5506 poniendo la palabra **PS2R02, espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la C, deberías mandar al número 5506 el siguiente mensaje: **PS2R02 C.**

GSMBOX
SIN CABLES, SIN LIMITES

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. Los premios no podrán ser canjeados por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores, y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Fecha límite: 18 de abril.





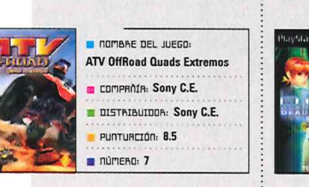


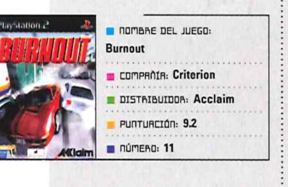


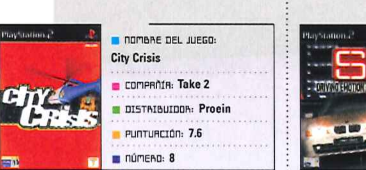


NOMBRE DEL JUEGO	COMPAÑÍA	DISTRIBUIDOR	PUNTUACIÓN	NÚMERO
007: Agente En Fuego Cruzado	EA GAMES	Electronic Arts	9.4	12
18 Wheeler	Sega	Acclaim	8.3	11
4x4 Evolution	Take 2	Proein	7.4	7
Ace Combat Trueno de Acero	Namco	SONY C.E.	9.3	13
Age of Empires II	Microsoft/Konami	Konami	9.1	10
Airblade	Criterion Games	Sony C.E.	9.2	12
All Star Baseball 2020	Acclaim	Acclaim	7.9	4
Alone in the Dark: The New...	Infogrames	Infogrames	8.4	10
Aqua Aqua	S.C.I.	Proein	8.5	-
Armored Core 2	From Software	UBI Soft	8.4	7
Army Men Air Attack Blade's...	3DO	Virgin	8.2	5

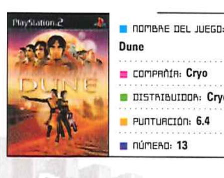
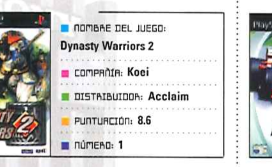


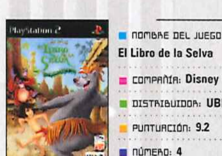




NOMBRE DEL JUEGO	COMPAÑÍA	DISTRIBUIDOR	PUNTUACIÓN	NÚMERO
Army Men Green Rogue	3DO	Virgin	6.1	4
Army Men Sarge's Heroes 2	3DO	Virgin	8.2	4
Artic Thunder	Midway	Virgin	5.0	13
ATV OffRoad Quads Extremos	Sony C.E.	Sony C.E.	8.5	7
Baldur's Gate: Dark Alliance	Interplay	Virgin	9.4	12
Bloody Roar 3	Hudson Soft	Virgin	8.9	6
Burnout	Criterion	Acclaim	9.2	11
Capcom vs SNK 2	Capcom	Electronic Arts	9.5	11
CART Fury	Midway	Virgin	7.8	8
City Crisis	Take 2	Proein	7.6	8
Crash Bandicoot: LVDC	Vivendi Universal	Vivendi Univ.	8.5	11










NOMBRE DEL JUEGO	COMPAÑÍA	DISTRIBUIDOR	PUNTUACIÓN	NÚMERO
Crazy Taxi	Sega/Acclaim	Acclaim	8.7	5
Dave Mirra BMX 2	Z-Axis	Acclaim	8.1	12
Dark Cloud	Sony C.E.	Sony C.E.	8.8	10
Dead or Alive 2	Tecmo	Sony C.E.	9.0	1
Devil May Cry	Capcom	Electronic Arts	9.6	11
Disney's Dinosaur	Ubi Soft	Ubi Soft	6.9	1
Dragon Rage	3DO	Virgin	7.0	14
Dragon's Lair	Digital Leisure	Proein	7.4	6
Drakan: The Ancients' Gates	Sony C.E.	Sony C.E.	9.3	14
Driving Emotion Type S	Squaresoft	Electronic Arts	7.9	4
Dropship: UPF	Sony C.E.	Sony C.E.	9.0	12



NOMBRE DEL JUEGO	COMPAÑÍA	DISTRIBUIDOR	PUNTUACIÓN	NÚMERO
Dune	Cryo	Cryo	6.4	13
Dynasty Warriors 2	Koei	Acclaim	8.6	1
Ecco The Dolphin	Sega	Sony C.E.	7.4	12
El Libro de la Selva	Disney Interactive	UBI Soft	9.2	4
El Zorro	Cryo	Cryo	6.3	14
Esto Es Fútbol 2002	Sony C.E.	Sony C.E.	9.2	9
ESPN Winter Sports	Konami	Konami	8.7	13
ESPN Xgames Snowboarding...	Konami	Konami	8.3	13
ESPN Xgames Skateboarding	Konami	Konami	8.3	13
Eternal Ring	From Software	UBI Soft	8.0	1
Evergrace	From Software	UBI Soft	7.8	3







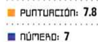
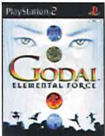
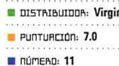
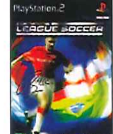
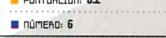
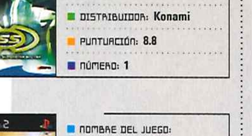




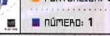

NOMBRE DEL JUEGO	COMPAÑÍA	DISTRIBUIDOR	PUNTUACIÓN	NÚMERO
Extermination	Sony C.E.	Sony C.E.	9.3	5
F1 2001	E.A. Sports	Electronic Arts	9.0	10
F1 Championship Season 2000	E.A. Sports	Electronic Arts	9.0	1
F1 Racing Championship	Video System	UBI Soft	9.0	3
Fantavision	Sony C.E.	Sony C.E.	8.9	-
FIFA 2001	E.A. Sports	Electronic Arts	9.0	1
FIFA 2002	E.A. Sports	Electronic Arts	9.3	10
Formula One 2001	Sony C.E.	Sony C.E.	9.2	5
Freak Out	Swing!	Virgin	8.7	8
Fur Fighters: Viggo's Revenge	Acclaim	Acclaim	8.3	7
Gauntlet Dark Legacy	Midway	Virgin	8.5	5

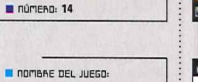
CATÁLOGO

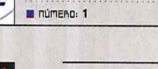
TODOS LOS JUEGOS DE PS2

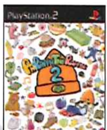
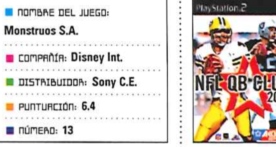








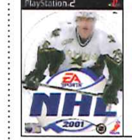




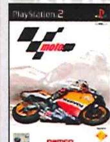


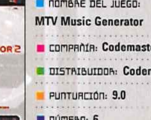
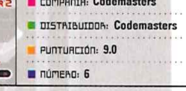




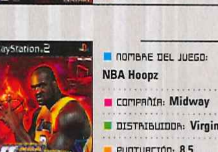
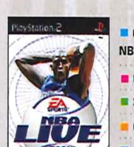






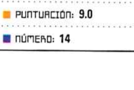








Nombre del juego	Compañía	Distribuidor	Puntuación	Número
Gift	Cryo	Cryo	7.8	7
Godai Elemental Force	3DO	Virgin	7.0	11
Gradius III & IV	Konami	Konami	8.5	-
Gran Turismo 3 A-spec	Sony C.E.	Sony C.E.	9.7	7
Grand Theft Auto III	Rockstar	Proein	9.5	11
G-Surfers	Midas Games	Virgin	6.2	14
Gungriffon Blaze	Game Arts	Virgin	8.5	2
Half-Life	Sierra	Vivendi Univ.	9.2	11
Headhunter	Sega	Sony C.E.	9.2	12
Heroes of Might & Magic	3DO	Virgin	6.6	4
Hidden Invasion	Swing	Virgin	7.1	13
ICO	Sony C.E.	Sony C.E.	9.4	14
International League Soccer	Taito	Acclaim	8.2	6
International SuperStar Soccer	Konami	Konami	8.8	1
Jak&Daxter	Naughty Dog	Sony C.E.	9.6	11
Jet Ski Riders	Eidos	Proein	7.6	13
Kengo Master of Bushido	Crave	UBI Soft	8.6	4
Kessen	Koei	Electronic Arts	8.7	1
Kessen 2	Koei	Proein	8.1	13
Klonoa 2: Lunatea's Veil	Namco	Sony C.E.	9.2	11
Knockout Kings 2001	E.A. Sports	Electronic Arts	9.0	2
Knockout Kings 2002	E.A. Sports	Electronic Arts	9.0	14
Kuri Kuri Mix	Empire	Planeta	8.5	5
La Fuga de Monkey Island	Lucas Arts	Electronic Arts	9.0	6
Le Mans 24 Horas	Infogrames	Infogrames	8.5	6
Lotus Challenge	Virgin	Virgin	9.0	10
Madden 2001	E.A. Sports	Electronic Arts	9.1	1
Madden 2002	E.A. Sports	Electronic Arts	9.2	11
Maximo	Capcom	Electronic Arts	9.2	14
Max Payne	Namco	Sony C.E.	9.4	3
MDK 2 Armageddon	Interplay	Virgin	7.6	4
Midnight Club	Rockstar Games	Proein	7.8	1
Metal Gear Solid 2	Konami	Konami	9.5	13
Monstruos S.A.	Disney Int.	Sony C.E.	6.4	13
Moto GP	Namco	Sony C.E.	9.4	3
Moto GP 2	Namco	Sony C.E.	9.4	13
MTV Music Generator	Codemasters	Codemasters	9.0	6
MX 2002	THQ	Proein	8.6	10
MX Rider	Atari	Infogrames	7.5	11
NBA Hoopz	Midway	Virgin	8.5	3
NBA Live 2001	E.A. Sports	Electronic Arts	9.2	1
NBA Live 2002	E.A. Sports	Electronic Arts	9.2	11
NBA Street	E.A. Sports BIG	Electronic Arts	9.0	6
New York Race	Wanadoo	Cryo	6.8	12
NFL Quarterback C. 2002	Acclaim	Acclaim	8.6	9
NHL 2001	E.A. Sports	Electronic Arts	8.4	1
NHL 2002	E.A. Sports	Electronic Arts	8.6	10
NHL Hitz 2002	Midway	Virgin	8.6	10
Off-Road Wide Open	Infogrames	Infogrames	8.0	12
Oni	Rockstar Games	Proein	7.6	2
Onimusha Warlords	Capcom	Electronic Arts	9.0	6
Operation Winback	Koei	Virgin	8.9	5
Orphen: Scion of Sorcery	ESP	Proein	7.5	1
Parappa The Rapper 2	Sony C.E.	Sony C.E.	8.5	14
Paris-Dakar Rally	Acclaim	Acclaim	8.1	9







- Nombre del juego: Pato Donald Cuac Attack
- Compañía: UBI Soft
- Distribuidor: UBI Soft
- Puntuación: 8.0
- Número: -

- Nombre del juego: Pierre Nodoyuna y Patán
- Compañía: Infogrames
- Distribuidor: Infogrames
- Puntuación: 9.3
- Número: 6

- Nombre del juego: Polaroid Pete
- Compañía: JVC-Irem
- Distribuidor: Virgin
- Puntuación: 7.8
- Número: 14



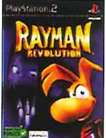
- Nombre del juego: Portal Runner
- Compañía: 3DO
- Distribuidor: Virgin
- Puntuación: 8.4
- Número: 11

- Nombre del juego: Pro Evolution Soccer
- Compañía: Konami
- Distribuidor: Konami
- Puntuación: 9.3
- Número: 10

- Nombre del juego: Project Eden
- Compañía: Eidos
- Distribuidor: Proein
- Puntuación: 6.4
- Número: 10



- Nombre del juego: Quake III Revolution
- Compañía: E.A. Games
- Distribuidor: Electronic Arts
- Puntuación: 9.2
- Número: 4



- Nombre del juego: Rayman Revolution
- Compañía: UBI Soft
- Distribuidor: UBI Soft
- Puntuación: 8.5
- Número: 1



- Nombre del juego: RC Revenge Pro
- Compañía: Acclaim
- Distribuidor: Acclaim
- Puntuación: 7.5
- Número: 1



- Nombre del juego: Ready 2 Rumble Boxing Round 2
- Compañía: Midway
- Distribuidor: Virgin
- Puntuación: 9.0
- Número: 1



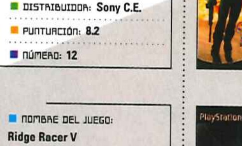
- Nombre del juego: Red Faction
- Compañía: THQ
- Distribuidor: Proein
- Puntuación: 8.5
- Número: 5



- Nombre del juego: Resident Evil Code: Veronica X
- Compañía: Capcom
- Distribuidor: Electronic Arts
- Puntuación: 9.0
- Número: 9



- Nombre del juego: Rez
- Compañía: Sega
- Distribuidor: Sony C.E.
- Puntuación: 8.2
- Número: 12





- Nombre del juego: Ridge Racer V
- Compañía: Namco
- Distribuidor: Sony C.E.
- Puntuación: 9.0
- Número: -



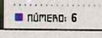
- Nombre del juego: Ring of Red
- Compañía: Konami
- Distribuidor: Konami
- Puntuación: 8.3
- Número: 6



- Nombre del juego: Rugby
- Compañía: E.A. Sports
- Distribuidor: Elect. Arts
- Puntuación: 8.2
- Número: 7

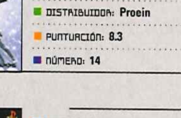


- Nombre del juego: Rumble Racing
- Compañía: E.A. Games
- Distribuidor: Electr. Arts
- Puntuación: 8.6
- Número: 6





- Nombre del juego: Salt Lake 2002
- Compañía: Eidos
- Distribuidor: Proein
- Puntuación: 8.3
- Número: 14



- Nombre del juego: Shadow Hearts
- Compañía: Midway
- Distribuidor: Virgin
- Puntuación: 8.2
- Número: 14



- Nombre del juego: Shadow of Memories
- Compañía: Konami
- Distribuidor: Konami
- Puntuación: 8.4
- Número: 3

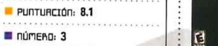


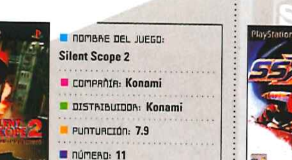
- Nombre del juego: Shaun Palmer's Pro Snowb.
- Compañía: Activision
- Distribuidor: Proein
- Puntuación: 8.7
- Número: 12

- Nombre del juego: Silent Hill 2
- Compañía: Konami
- Distribuidor: Konami
- Puntuación: 9.2
- Número: 11

- Nombre del juego: Silent Scope
- Compañía: Konami
- Distribuidor: Konami
- Puntuación: 8.1
- Número: 3







- Nombre del juego: Silent Scope 2
- Compañía: Konami
- Distribuidor: Konami
- Puntuación: 7.9
- Número: 11



- Nombre del juego: Silpheed
- Compañía: Game Arts
- Distribuidor: Virgin
- Puntuación: 9.0
- Número: 3



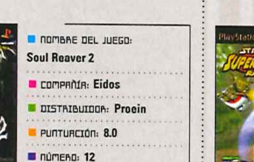
- Nombre del juego: Sky Odyssey
- Compañía: Sony C.E.
- Distribuidor: Sony C.E.
- Puntuación: 9.2
- Número: 5



- Nombre del juego: Smuggler's Run
- Compañía: Rockstar Games
- Distribuidor: Proein
- Puntuación: 8.9
- Número: -



- Nombre del juego: Smuggler's Run 2
- Compañía: RockStar
- Distribuidor: Proein
- Puntuación: 8.6
- Número: 12



- Nombre del juego: Soul Reaver 2
- Compañía: Eidos
- Distribuidor: Proein
- Puntuación: 8.0
- Número: 12



- Nombre del juego: Space Ace
- Compañía: Digital Leisure
- Distribuidor: Proein
- Puntuación: 7.2
- Número: 6

- Nombre del juego: Space Channel 5
- Compañía: Sega
- Distribuidor: Sony C.E.
- Puntuación: 8.3
- Número: 14



- Nombre del juego: Space Race
- Compañía: Infogrames
- Distribuidor: Infogrames
- Puntuación: 8.9
- Número: 11



- Nombre del juego: Splashdown
- Compañía: Atari
- Distribuidor: Infogrames
- Puntuación: 9.0
- Número: 11

- Nombre del juego: Spy Hunter
- Compañía: Midway
- Distribuidor: Virgin
- Puntuación: 9.0
- Número: 9

- Nombre del juego: SSX: Snowboard SuperCross
- Compañía: E.A Sports BIG
- Distribuidor: Electr. Arts
- Puntuación: 9.1
- Número: 1

- Nombre del juego: SSX Tricky
- Compañía: EA Sports BIG
- Distribuidor: Electr. Arts
- Puntuación: 8.8
- Número: 12

- Nombre del juego: Star Wars Starfighter
- Compañía: Lucas Arts
- Distribuidor: Electr. Arts
- Puntuación: 9.2
- Número: 3

- Nombre del juego: Street Fighter EX 3
- Compañía: Capcom
- Distribuidor: Electr. Arts
- Puntuación: 8.5
- Número: 3

- Nombre del juego: Summoner
- Compañía: Volition
- Distribuidor: Proein
- Puntuación: 7.7
- Número: 1

- Nombre del juego: Super Bombad Racing
- Compañía: Lucas Arts
- Distribuidor: Electr. Arts
- Puntuación: 7.2
- Número: 6

- Nombre del juego: Super Bust A Move
- Compañía: Taito
- Distribuidor: Acclaim
- Puntuación: 8.2
- Número: 1

- Nombre del juego: Surfing H3O
- Compañía: Rockstar Games
- Distribuidor: Proein
- Puntuación: 7.8
- Número: 1

- Nombre del juego: Tekken Tag Tournament
- Compañía: Namco
- Distribuidor: Sony C.E.
- Puntuación: 9.3
- Número: 1





- Nombre del juego: The Bouncer
- Compañía: Squaresoft
- Distribuidor: Sony C.E.
- Puntuación: 9.2
- Número: 5



- Nombre del juego: The Flintstones Viva Rock Vegas
- Compañía: Toka
- Distribuidor: Virgin
- Puntuación: 8.2
- Número: 5





- Nombre del juego: The Mummy Returns
- Compañía: Universal
- Distribuidor: Vivendi
- Puntuación: 7.2
- Número: 12



- Nombre del juego: The Simpsons Road Rage
- Compañía: Fox Interactive
- Distribuidor: Electr. Arts
- Puntuación: 9.0
- Número: 12

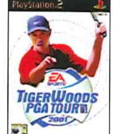


- Nombre del juego: Theme Park World
- Compañía: Bullfrog
- Distribuidor: Electr. Arts
- Puntuación: 7.7
- Número: 1



- Nombre del juego: Thunderhawk: Operation Phoenix
- Compañía: Core
- Distribuidor: Proein
- Puntuación: 8.4
- Número: 10





- Nombre del juego: Tiger Woods PGA Tour 2001
- Compañía: E.A. Sports
- Distribuidor: Electronic Arts
- Puntuación: 8.0
- Número: 4

- Nombre del juego: Time Splitters
- Compañía: Free Radical Design
- Distribuidor: Proein
- Puntuación: 7.0
- Número: -



- Nombre del juego: Tony Hawk's Pro Skater 3
- Compañía: Activision
- Distribuidor: Proein
- Puntuación: 9.5
- Número: 12



- Nombre del juego: Top Gear Dare Devil
- Compañía: Kemco
- Distribuidor: Proein
- Puntuación: 8.0
- Número: 1



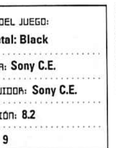
- Nombre del juego: Top Gun Combat Zones
- Compañía: Titus
- Distribuidor: Virgin
- Puntuación: 7.0
- Número: 11



- Nombre del juego: Track & Field (ESPN International)
- Compañía: Konami
- Distribuidor: Konami
- Puntuación: 9.1
- Número: 1



TODOS LOS JUEGOS DE PS2

- NOMBRE DEL JUEGO: Twisted Metal: Black
- COMPAÑÍA: Sony C.E.
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 8.2
- NÚMERO: 9



- NOMBRE DEL JUEGO: Warriors of Might & Magic
- COMPAÑÍA: 3DO
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 8.2
- NÚMERO: 4



- NOMBRE DEL JUEGO: WipeOut Fusion
- COMPAÑÍA: Sony C.E.
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.2
- NÚMERO: 13



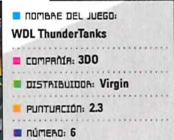
- NOMBRE DEL JUEGO: W.W.F. Smackdown!
- COMPAÑÍA: THQ
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 8.3
- NÚMERO: 14



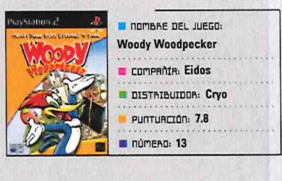
- NOMBRE DEL JUEGO: Zone of the Enders
- COMPAÑÍA: Konami
- DISTRIBUIDOR: Konami
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 4



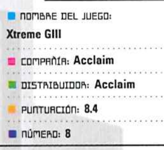
- NOMBRE DEL JUEGO: Unreal Tournament
- COMPAÑÍA: Infogrames
- DISTRIBUIDOR: Infogrames
- PUNTUACIÓN: 8.7
- NÚMERO: 6

- NOMBRE DEL JUEGO: WDL ThunderTanks
- COMPAÑÍA: 3DO
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 2.3
- NÚMERO: 6



- NOMBRE DEL JUEGO: Woody Woodpecker
- COMPAÑÍA: Eidos
- DISTRIBUIDOR: Cryo
- PUNTUACIÓN: 7.8
- NÚMERO: 13

- NOMBRE DEL JUEGO: Xtreme GIII
- COMPAÑÍA: Acclaim
- DISTRIBUIDOR: Acclaim
- PUNTUACIÓN: 8.4
- NÚMERO: 8



- NOMBRE DEL JUEGO:
- COMPAÑÍA:
- DISTRIBUIDOR:
- PUNTUACIÓN:
- NÚMERO:



- NOMBRE DEL JUEGO: Victorious Boxers
- COMPAÑÍA: Empire
- DISTRIBUIDOR: Planeta
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 10



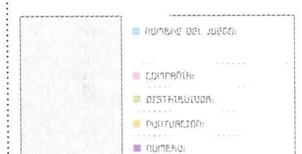

- NOMBRE DEL JUEGO: WDL WarJetz
- COMPAÑÍA: 3DO
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 4.0
- NÚMERO: 7



- NOMBRE DEL JUEGO: World Rally Championship
- COMPAÑÍA: Sony C.E.
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.3
- NÚMERO: 11



- NOMBRE DEL JUEGO: X-Squad
- COMPAÑÍA: E.A. Games
- DISTRIBUIDOR: Electr. Arts
- PUNTUACIÓN: 7.8
- NÚMERO: 2



- NOMBRE DEL JUEGO:
- COMPAÑÍA:
- DISTRIBUIDOR:
- PUNTUACIÓN:
- NÚMERO:

En el próximo número...



Demos Jugables de:

- ICO
- Mike Tyson Heavyweight Championship
- Vampire Night
- Dead or Alive 2 (Platinum)
- Formula One 2001 (Platinum)

Y además...

Vídeo-Demos y Extras de: Dark Summit, Shadowman: The Second Coming, Herdy Gerdy, Star Wars: Racer Revenge, Virtua Fighter 4, Final Fantasy Teaser, The Making Of World Rally Championship...



No te pierdas el fantástico DVD-Rom

* El contenido del DVD-ROM puede modificarse por causas ajenas a PlayStation 2 Revista Oficial España.


Antonio Martínez. 31 años.
Paquete desde 1991.
PlayStation 2
MotoGP 2
OFFICIAL GAME OF MotoGP
namco
namco
Antonio nació para ser piloto de carreras. Todos sus esfuerzos en casa para tener una moto fueron inútiles. Huelga de hambre. No hablaba con nadie. Se encerraba en su cuarto. Lo hizo todo, pero nunca logró cumplir su sueño. Gracias a Luis su mejor amigo, calmaba su afición. Eso sí, siempre de paquete. Ahora su sueño se ha cumplido con MotoGP2. El mejor simulador de motos. Con todas las motos del Campeonato del Mundo de 500 cc. Con todos los pilotos. Con todos los equipos. Con mejores gráficos y efectos, con cinco nuevos circuitos, con diferentes condiciones climatológicas, con repeticiones de carrera como si fuera una retransmisión de televisión. MotoGP2 para los auténticos aficionados a las motos.
motogp
PlayStation 2
EL OTRO LADO
es.playstation.com


08 03 2002
KONAMI
PlayStation 2
MISSION INFO: [001] [004] [005]
[003] [002] [006]
!
METAL GEAR SOLID® 2 SONS OF LIBERTY © 2001 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN, INC. PUBLISHED BY KONAMI OF EUROPE GMBH. DEVELOPED BY KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN, INC. KONAMI® IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CORPORATION.
"PS" AND "PlayStation" ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. ALL RIGHTS RESERVED.
» WWW.KONAMI-EUROPE.COM
LA GUÍA OFICIAL THE METAL GEAR SOLID® 2 - SONS OF LIBERTY. DISPONIBLE SIMULATEAMENTE CON EL JUEGO.
aDeSe +18
TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID® 2
SONS OF LIBERTY™